http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 10 - Octubre - 975 ptas - 5'86 €



DEMOS JUGABLES
Metropolis Street Racer
Space Channel 5
¡PRUÉBALOS YA!

Lluvia de éxitos

Space Channel 5
Ferrari 355
Virtua Athlete 2K
Ultimate Fighting Championship

¡Reportaje exclusivo!

Quake III Arena y Phantasy Star Online: el futuro está en Internet

8 424094 810048 00010

METROPOLIS STREET RACER
El triunfo de la velocidad



DREAMON VOL.13: 4 DEMOS JUGABLES Y VÍDEOS DE F-355, WWF ROYAL RUMBLE, SYDNEY 2000 Y POD II

METROPOLIS STREET RACER • SPACE CHANNEL 5 • SYDNEY 2000 • WACKY RACES

¡ABRÓCHATE EL

CINTURÓN!

Y aguanta la respiración si puedes, porque estás a punto de vivir una de las experiencias más excitantes de tu vida. Hablamos de agujas que revientan los velocímetros, de neumáticos que chirrían, de motores que rugen. Hablamos, por supuesto, de coches. De simuladores de carreras. Son «Metropolis Street Racer» y «Ferrari 355 Challenge», dos títulos con los que has soñado durante mucho tiempo y que ahora por fin llegan a nuestra consola confirmando las mejores expectativas. El primero te va a llevar de viaje por las calles de tres de las mayores urbes mundiales, con unos escenarios casi fotográficos. El segundo va a ser un homenaje a la carrocería con más carisma del mundo, y te hará sentir las mismas sensaciones que si estuvieras conduciendo un Ferrari de verdad. Dos juegos de lujo que van a hacer que Dreamcast sea aún más grande.



Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Elicio Dómbriz
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 10 - Octubre 2000



Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 13

Presented by


©Sega Europe,Ltd. 1999,2000

Demos Jugables:

▶ Metropolis Street Racer



Un estupendo aperitivo antes de tenerlo en casa, para ver y disfrutar del poderío de Dreamcast. Es una carrera contrarreloj en uno de los circuitos de Tokio. Y cada vez que jugamos, cambia la hora del día.

▶ Space Channel 5



La locutora más marchosa de la televisión vía satélite nos invita a echar unos bailes mientras damos comienzo a su original aventura. Nada de quedarse sentados: a mover la cintura… al ritmo de Ulala.

▶ Sydney 2000



En esta corta, pero sabrosa demo jugable del juego oficial de los Juegos Olímpicos, podemos participar en la final olímpica de 110 metros-vallas: ¡es el momento de machacar los botones del mando!

▶ Wacky Races



En el Valle de las Sequoyas se desarrolla la carrera más loca del DreamOn 13. Con cuatro de los coches disponibles… ¡y la opción multijugador, que nos permite jugar con otros tres amigos a la vez!

Vídeos:

- ▶ Ferrari 355 Challenge
- ▶ WWF Royal Rumble
- ▶ Sydney 2000
- ▶ Pod II

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**


SEGA
5
Space Channel 5

CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO

¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?



SEGA AMÉRICA pone en marcha SegaNet

Después de un período de prueba, en el que cien "testers" han podido medir la capacidad de la red jugando online a «NFL 2K1», el pasado 7 de septiembre Sega puso en marcha SegaNet en EEUU.

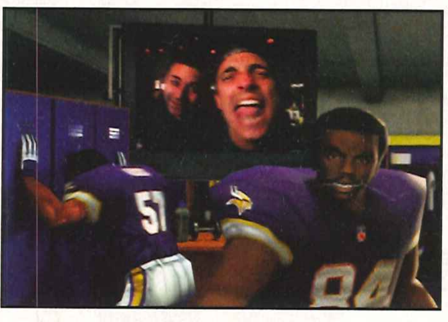
Bajo este nombre se encuadra la primera línea de alta velocidad para el juego online desde una consola, que además ofrece chat, torneos exclusivos y otros contenidos.

En paralelo al estreno de SegaNet, Sega le ofrece una suculenta oferta a los usuarios de Dreamcast. Los que se compren una consola al nuevo precio de 149$ (unas 29.000 ptas.), pueden solicitar 50 horas gratis de servicio. Pero si lo contratan durante 18 meses, a un precio de 22$ al mes (unas 4.200 ptas.), les devolverán el dinero de la consola y además tendrán un teclado gratis. ¿Habrá algún jugón que se resista?

SEGANET



Una vez más, Sega ha puesto en marcha una agresiva campaña publicitaria para lazar Sega Net. ¡Incluso ha conseguido que estas "bellezas" aceptaran un afeitado!



«NFL 2K1» es el primer título al que se puede jugar online en SegaNet. Hay una opción para provocar a los rivales, aunque a estos jugadores no les hace demasiada gracia.

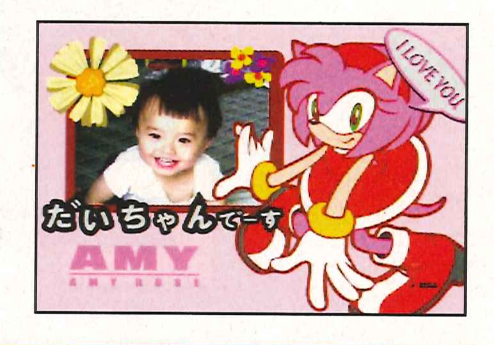


El ojo mágico de Dreamcast

Dreameye ya está a la venta en Japón

Si todo ha salido como estaba previsto, cuando leáis estas líneas estará ya a la venta en Japón Dreameye, la videocámara que permite a los usuarios de Dreamcast nipones ver y ser vistos a distancia a través de Internet.

El precio de este periférico, que además de la unidad Dreameye trae también un micrófono, viene a ser de unas 15.000 pesetas al cambio.



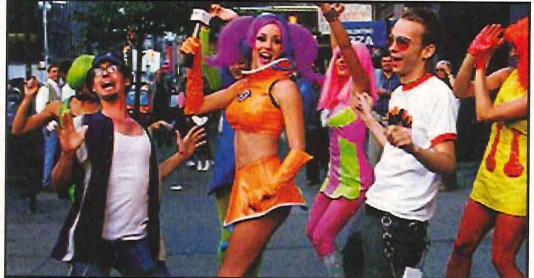
Rebaja

Cuando estábamos a punto de cerrar los contenidos de este número de la revista, Sega nos confirmó una de las noticias más esperadas (y también rumoreadas) de los últimos tiempos: **DREAMCAST BAJA DE PRECIO.** A partir de finales de septiembre, la consola costará **29.990 PESETAS**, un precio casi irresistible dada su calidad y los juegazos que salen cada mes.

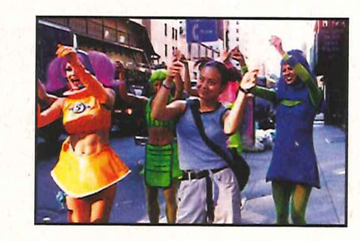


Ulala, actuación estelar

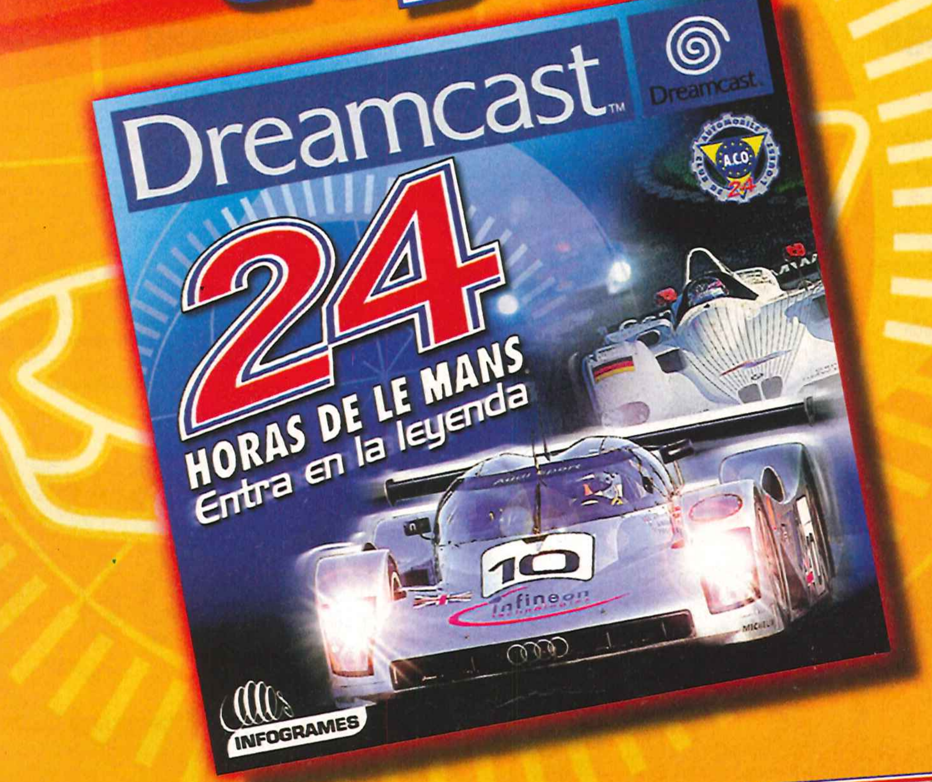
Fue presentadora en los premios de la MTV



Nuestra admirada Ulala está que se sale. La protagonista de «Space Channel 5» tuvo el honor de entregar uno de los premios en la gala de los MTV Video Music Awards 2000. ¿Y a que no sabéis cual fue? El premio a la mejor coreografía, por supuesto, que se llevaron los chicos de NSYNC por su canción "Bye Bye Bye". Además, ese mismo día, el jueves 7 de septiembre, se estrenaba en EEUU la red SegaNet (tenéis la noticia en esta misma página), con lo que Ulala tenía un doble motivo para estar loca de contenta. ¡Mirad estas fotos para ver la que armó la heroína espacial en las calles de Nueva York!



¡Entra en la Leyenda!




Efectos de sonido, condiciones climatológicas...


Opción multijugador


10 pistas, incluído el circuito de Le Mans

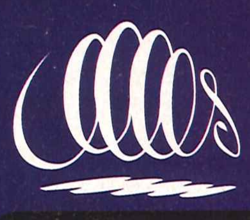

5 modos diferentes de juego


Realismo reflejado en gráficos


40 coches incluídos 12 GTs y 28 prototipos más 4 coches ocultos

TU MEJOR APUESTA

INFOGRAMES


INFOGRAMES
España

Cazaratones de campeonato

Sega celebró la final del ChuChu Rocket! Challenge

El pasado 24 de agosto, Sega celebró en los cines Kinépolis, de Madrid, la final nacional del campeonato de «ChuChu Rocket!». El vencedor absoluto fue Richard Gorospe (nick: Ric. Guipuzcoa), que de esta forma se ha clasificado también para la final europea, tras demostrar que no hay nadie en este país que sea capaz de llevarse tantos ratones al cohete como él.

Los otros tres finalistas fueron Tomás Felices (nick: Disorder. Barcelona), Mario Félix (nick: Chu. Valencia) y Enrique Valdivieso (nick: Mr.Fimger. Madrid).

A partir de ahora, ya sabéis: si os los encontráis en algún servidor del juego, sabed que os estáis enfrentando a los grandes amos nacionales de «ChuChu Rocket!».



Estas fotos pertenecen a la final española del campeonato de «ChuChu Rocket!», pero la cosa no se acaba ahí. El reto está en ser el mejor jugador a nivel europeo, y para ello Sega también organiza una final entre los mejores de cada país, que se celebrará el 16 de septiembre en el centro FNAC de Callao, en Madrid. En nuestro próximo número os diremos quién la ganó.







¡DÉPOR CAMPEÓN!

Nuestro equipo favorito se llevó la Supercopa

Como ya sabéis, los usuarios de Dreamcast tenemos esta temporada un equipo al que vamos a apoyar a muerte en todos los partidos. Hablamos del SuperDépor, claro, que desde este año luce la publicidad de nuestra consola en sus camisetas por los campos de todo el mundo.

Y la verdad es que la cosa no ha podido empezar mejor, porque el equipo gallego ha ganado ya el primer título oficial que había en juego: la Supercopa. Las estrellas del año pasado, Fran, Mauro Silva, etc., junto a los nuevos fichajes (Molina, Valerón,...) superaron al Espanyol en el partido de vuelta en Riazor por 2-0, tras empatar a cero en la ida. ¡El mejor equipo de España ya triunfa con la mejor consola del mundo!





Ganadores de concursos

VOLANTE RACING WHEEL
Jorge Daza (Alicante), Daniel Alcaraz (Alicante), Pau Reynes (Baleares), Andrés Ciudad Roberts (Barcelona), Daniel De Los Santos (Barcelona), Lorenzo Zafrilla (Barcelona), Marc Arazo (Barcelona), Sonia Moyano (Barcelona), David Viñegra Gómez (Burgos), José A. Pérez (Cádiz), Javier Fernández Navas (Cádiz), Constantino Melón (Guipúzcoa), Víctor Montagut (Madrid), Jonathan Rodríguez (Madrid), Juan L. Cabezuelo Sánchez (Madrid), Alberto Rubio (Madrid), Juan C. Cisneros (Madrid), Julio Calvo (Madrid), Eloy Villar (Valencia), César E. González Acevedo (Valencia).

JUEGO «V-RALLY 2»
Cristóbal Fillou Llanes (Alicante), Eric Gómez Aznar (Barcelona), José L. Moreno García (Barcelona), Rubén Cano Delgado (Granada), Víctor Campillo Monge (Madrid).

SCALEXTRIC MODELO SAN REMO
José J. Méndez Alvarez (Asturias), Alex Bores Ricart (Barcelona), Mar Cubach Ventura (Barcelona), José Mª García Medina (Madrid), Jaime M. Carpio Gallardo (Madrid), Samuel Pizarro Díaz (Madrid), Josep Aguilarleo (Murcia), Ernest Margallo Martínez (Tarragona), Jon Zorita Leza (Vizcaya), Manuel Tobajas Soler (Zaragoza).

JUEGO «SILVER» + CAMISETA + GORRA + PÓSTER + COLGANTE
Raquel Andrés Dura (Alicante), Oriol Guarino Manchado (Baleares), Arnau Sanz Martínez (Barcelona), Jordi Prieto Baluenga (Barcelona), Héctor Gutiérrez Vera (Cuenca), Rafael Murcia Rodrigo (Málaga), Jonay Pérez (Sta. Cruz de Tenerife), Raúl Albero Muñoz (Valencia), Felipe Ramón Torres (Valencia), César Miguel Santos Zaragoza.

El Oro Olímpico
está en tus dedos...

...Tú también
puedes tocarlo

Sydney 2000 ™©

12 pruebas. • 32 países representados. • Frenético modo Multijugador. • Varios modos de juego: Arcade, Olímpico y Entrenamiento. • Doblado por el locutor oficial en España para los Juegos Olímpicos. • Última tecnología para la captura de movimientos. • Gimnasio Virtual.

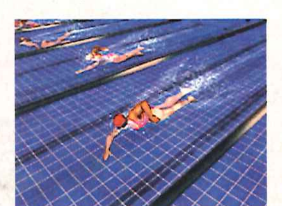


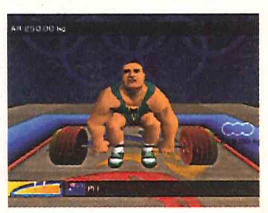












Developed by:











Published by:



eidos.com

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com



Distribuido por: PROEIN Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70 - www.proein.com

ECTS 2000: APUNTES DE FUTURO

Durante el primer fin de semana de septiembre se celebró en Londres una nueva edición del ECTS, la gran feria europea del videojuego. Toda la información de juegos tan potentes como «Quake III», «Metropolis Street Racer», «Worldwide Soccer 2001» o «Ferrari 355» la encontraréis en otras secciones de la revista, así que en estas dos páginas os enseñaremos los títulos más llamativos para el futuro que se vieron allí.



Dragonflight

Compañía: **UBI SOFT** *Género:* **AVENTURA / ACCIÓN**

✓ El argumento del juego estará basado en las novelas "Chronicles of Pern", de la escritora Anne McCaffrey.

✓ Será una aventura en la que tendremos que recorrer un mundo en 3D de ambiente medieval, lleno de acción y rompecabezas. Su salida se prevé para finales de año.

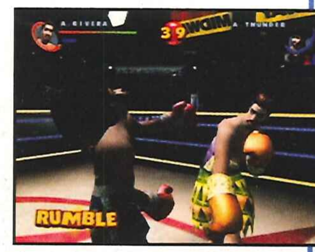




Ready to Rumble 2

Compañía: **MIDWAY** *Género:* **DEPORTIVO**

✓ Se trata de las segunda parte de uno de los juegos que más impacto causó de entre la primera hornada que vimos en Dreamcast.



✓ Midway piensa incluir un montón de boxeadores nuevos, cada uno con su propio estilo característico.



✓ Uno de los personajes estrella con el que vamos a poder luchar en los combates será nada menos que Michael Jackson.

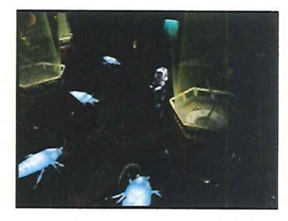
Gun Walkyrie

Compañía: **SEGA** *Género:* **ACCIÓN**

✓ Una de las grandes sorpresas de Sega fue este juego de acción que mezcla pasado y futuro. Se desarrollará en 1890, pero sus personajes tendrán un aspecto futurista.

✓ Sus creadores son Smilebit, el mismo equipo que ha programado «Jet Set Radio». Los gráficos tendrán ese toque de dibujo animado que les ha hecho famosos.









Peacemakers

Compañía: **UBI SOFT** *Género:* **ESTRATEGIA**

✓ Será un título de estrategia en el que los jugadores tendrán que tratar de resolver conflictos como los actuales.

✓ Podremos integrarnos en dos bandos: las fuerzas de mantenimiento de la paz o en el de dictadores que luchan con ellas.





Outtrigger



Compañía: SEGA *Género:* ACCIÓN

✓ Se trata de un juego de acción que tendrá dos modos principales: uno en individual, a base de misiones que completar, y otro multijugador, en el que podremos disputar partidas tipo «Quake» a través de Internet.

✓ Podremos tomar el control de cuatro personajes diferentes: Jay, Alain, Delon y Lina, y cada uno presentará unas características de combate personales.

✓ Los programadores del juego son el equipo de AM2, los mismos que han firmado juegos como «Fighting Vipers», «F355 Challenge» o «Shenmue». Las primeras imágenes parecen formidables.





Agartha

Compañía: SEGA *Género:* AVENTURA

✓ Estamos ante otra de las grandes novedades de Sega. Se trata de una aventura de suspense de la que nadie sabía nada hasta ahora, pero que parece muy prometedora.

✓ La acción nos llevará hasta la ciudad de Agartha, en Rumanía. Allí tenían prisionero al mismísimo diablo, pero un terremoto lo ha liberado, y ahora el peligro nos acecha a todos.

✓ Nuestras decisiones a lo largo del juego determinarán el desarrollo del argumento. El jugador podrá provocar el fin del mundo o ser el gran salvador de la raza humana según sus determinaciones.











Speed Devils Online

Compañía: UBI SOFT *Género:* VELOCIDAD

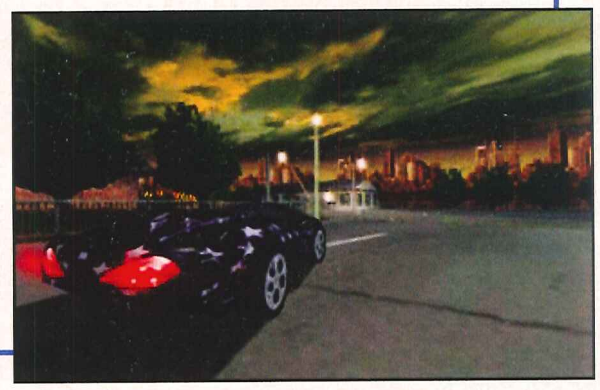
✓ Esta nueva versión del juego de Ubi Soft permitirá por primera vez que disputemos carreras a través de Internet, así como "chatear" con nuestros adversarios.



✓ «Speed Devils Online» incluirá veintidos modelos de coche diferentes. Once de ellos serán los que ya vimos en la primera parte. El resto, completamente nuevos.

✓ El juego, que está previsto para finales de año, va a mantener una de las opciones más divertidas que tenía el original: la posibilidad de apostar con nuestros rivales.





Otras pinceladas

✓ Durante la feria londinense, Eidos confirmó que va a haber una versión de **«Commandos 2»** para Dreamcast. El juego de los españoles Pyro Studios se ha convertido en uno de los títulos más exitosos para PC.

✓ En la presentación que Sega hizo al público en general se pudieron ver las primeras imágenes de juego real de **«Black & White»**, la esperadísima aventura que están desarrollando en los estudios de Lionhead.

✓ Sierra confirmó que la nueva misión que incluirá la versión de **«Half-Life»** para Dreamcast llevará el título de «Blue Shift». Estará disponible a lo largo de noviembre.

SEGA

PRESENTA

UN JUEGO

QUE

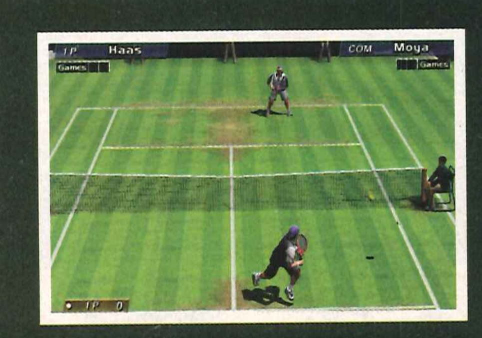
CUENTA

LA CABEZA

Y A OTRO,

Y A OTRO.







Vuelven los GOLES

El nuevo «Worldwide Soccer 2001» traerá mejores gráficos ¡y comentarios en castellano!



Riazor virtual

Silicon Dreams está reproduciendo diferentes estadios reales, y uno de ellos es Riazor, el campo del Dépor. ¡Están utilizando más de 50.000 polígonos para crear cada estadio!



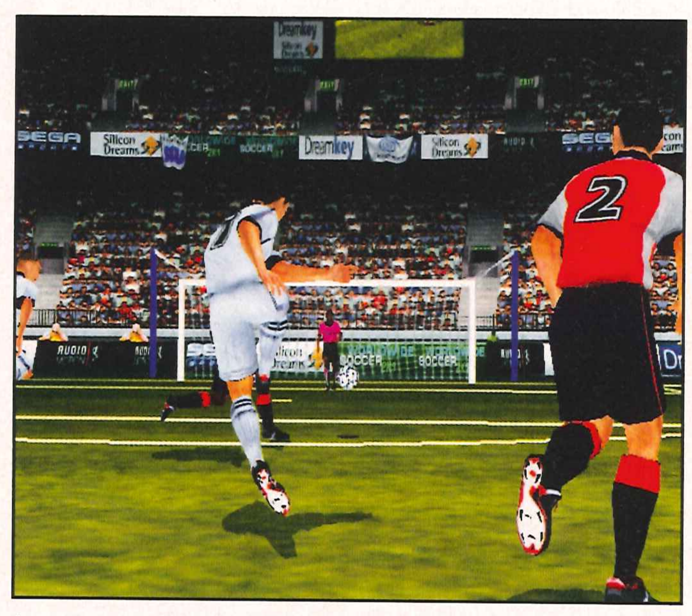


Los buenos aficionados al deporte rey seguimos pidiendo a gritos que llegue a Dreamcast el simulador con el que todos soñamos, y el próximo mes de diciembre vamos a poder examinar a un nuevo candidato a lograr ese honor. Se trata de «Sega Worldwide Soccer 2001», que a pesar de que en sus entregas anteriores quedó por debajo de lo esperado, sigue intentándolo con insistencia.

El equipo de programadores de Silicon Dreams asegura que están mejorando notablemente su simulador en todos los aspectos. A nivel gráfico, por ejemplo, con un nuevo sistema de animación que hará que los jugadores se muevan con mayor naturalidad. A nivel jugable, por su parte, van a introducir dos estilos de juego, arcade y simulación, para que podamos elegir el que mejor se adapte a nuestras preferencias, y además por primera vez se van a incluir partidos de chicas, por aquello de su tirón en EEUU.

Otra de las novedades que más llaman la atención es que en la tercera entrega de la serie escucharemos la narración de los partidos en castellano, porque Sega ha fichado a Matias Prats, Javier Reyero y María Escario para que pongan sus voces en el juego.

Esperamos que dentro de muy poco aparezca ya una versión jugable en nuestra redacción, porque su salida está prevista para diciembre. Mientras tanto, os dejamos con las primeras imágenes que nos han llegado en exclusiva.



Las primeras pantallas de «WWS 2001», como este tiro a puerta, son muy prometedoras. ¿Os lo imagináis en el juego, narrado por Matías Prats, Javier Reyero y María Escario?

Fútbol femenino





El juego de Sega va a ser el primero que incluya una opción para que podamos disputar partidos de chicas. Se trata de una apuesta para que se pueda abrir un hueco en el mercado estadounidense, siempre dominado por simuladores de hockey o fútbol americano. Además, ¡en la imagen de la izquierda juega España!

Detalles técnicos: Los futbolistas del nuevo «WWS 2001» se moverán mejor que nunca gracias a unas animaciones para las que sus creadores tomaron unas 200.000 imágenes reales, e idearon un nuevo sistema que mezcla los pasos de un movimiento a otro de forma más suave.

UNA ATRACCIÓN VIRTUAL

Sega prepara «Planet Ring», un nuevo concepto de diversión online.

¿A quién no le atrae la idea de ser miembro de un Parque de Atracciones virtual? Un lugar donde citarnos con amigos, conocer gente, charlar y, por supuesto jugar a diferentes juegos. Lo que hasta hace poco habría sido una utopía está a punto de hacerse realidad. Se llamará «Planet Ring», y será el comienzo de una nueva forma de diversión.

Este original proyecto está siendo desarrollado por el Project Ring Team, una especie de hijo del Sonic Team. Recientemente estuvimos en Londres con Kuniyo Matsumoto, una de sus productoras, quien nos explicó un montón de detalles sobre lo que va a ser esta nueva experiencia consolera.

Con «Planet Ring» entraremos en un parque virtual vía Internet. Al principio tendremos disponibles cuatro "atracciones" o juegos diferentes. Cada uno tendrá sus propias reglas, pero todos van a compartir un denominador común: partidas sencillas, cortas y en algunos casos necesitaremos un nuevo periférico de lo más útil: el VOIP, un pequeño micrófono con el que podremos mandar mensajes de voz a nuestros compañeros de partida.

La idea es que «Planet Ring» se convierta en una especie de centro de ocio donde no sólo podamos jugar, sino también entrar en concursos, chats, etc. La experiencia de comunidad virtual será participativa, y para ello habrá también un sistema de voto con el que podremos decir qué atracciones nos gustan más y queremos que continúen, o cuáles nos gustan menos. Porque la intención de sus programadores es que al «Planet Ring» llegue una atracción nueva cada tres meses.

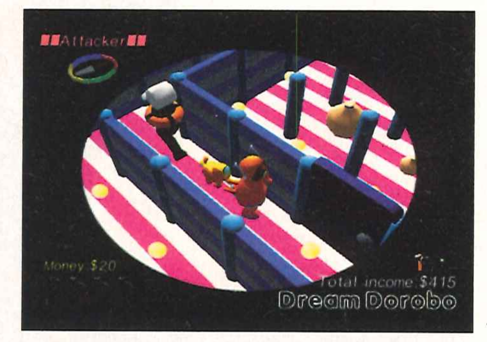
Se trata, como podéis ver, de un concepto de juego online muy novedoso, en cuya creación participaremos todos de una u otra forma. Y está previsto que todo esté disponible antes de que acabe este año. ¡Qué momento, qué momento!



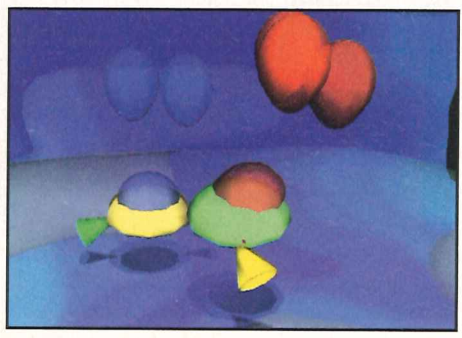
BALL BUBBLE: En este minijuego podrán enfrentarse hasta cuatro jugadores online recogiendo pelotitas de colores.



KOSEJIK: En la línea del clásico juego de los barquitos, solo que remodelado y con un punto casi esquizofrénico.



DREAM DOROBO: Un juego de ladrones en el que un jugador sólo verá parte del mapa y el otro le guiará usando el micrófono. Lo hemos probado y es divertidísimo.



SOAR: Tendremos que mover una nave entre dos jugadores para explotar los globos del otro equipo. Nos harán falta sincronización y reflejos.

EL MICRO-VOIP

El micrófono "Voice Over IP" va a estar en el mercado al tiempo de la salida de «Planet Ring». Se inserta en el puerto de la tarjeta de memoria del mando... ¡y a charlar se ha dicho!

Talento nipón

Aunque parece que hubieran terminado la primaria hace uno o dos años, estos tres chicarrones del país del Sol Naciente cuentan en su currículum el haber formado parte hasta hace poco del Sonic Team, ¡casi nada! Son parte del equipo creador de «Planet Ring», y la belleza nipona del centro es la simpática (y un poco vergonzosilla) Kuniyo Matsumoto, que hizo de anfitriona para nosotros.



Street Fighter III: Double Impact

Street Fighter III: Double Impact ofrece dos versiones completamente diferentes del increíble programa de lucha de Capcom.
En un solo GD-Rom de Dreamcast incluye Street Fighter III: New Generation y Street Fighter III: Second Impact. Este emparejamiento de gigantes de la lucha marca de nuevo un enorme avance en la serie Street Fighter, de la cual se han vendido más de 25 millones de copias en todo el mundo.

Street Fighter Alpha 3

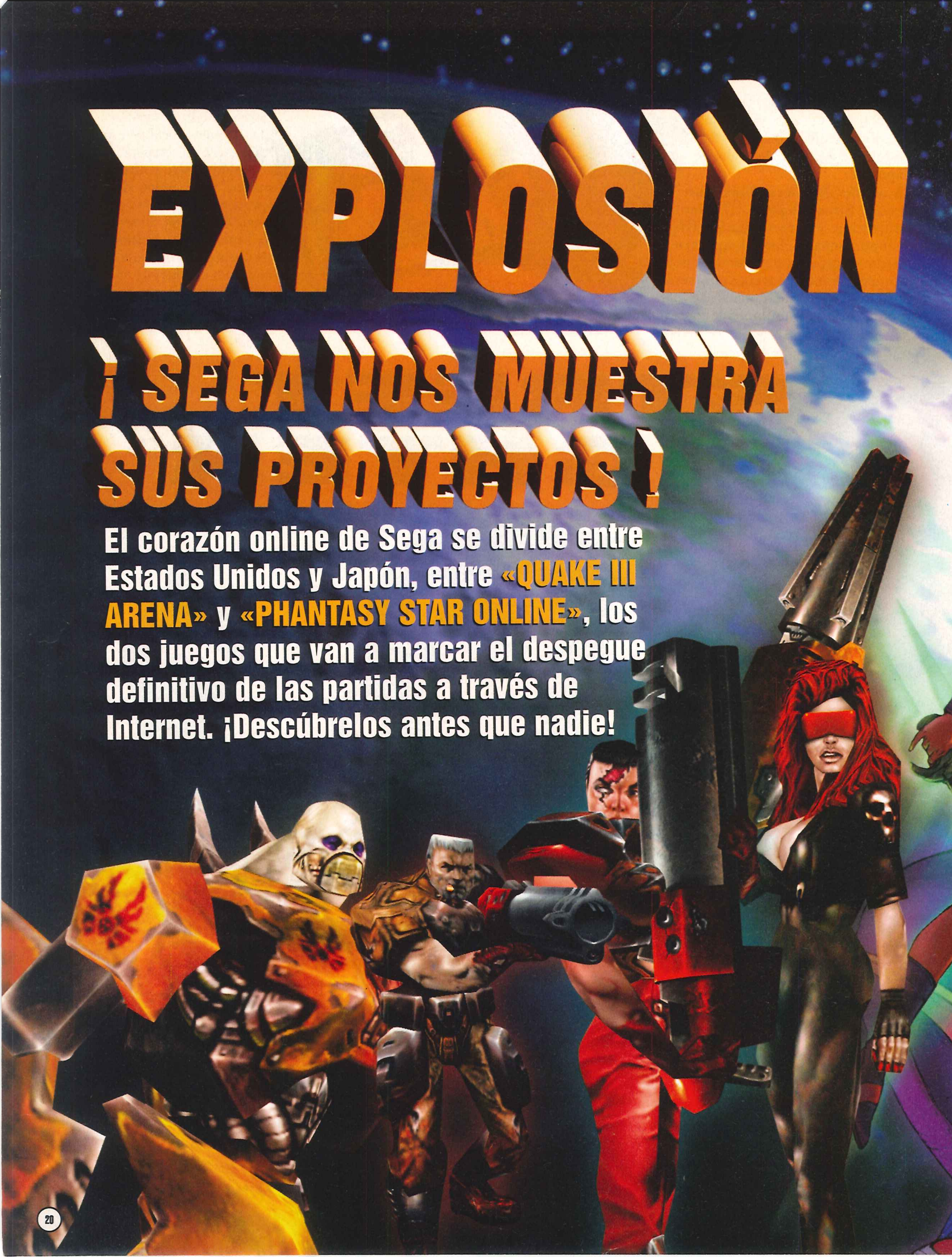
33 personajes populares del universo Street Fighter. Incluye los protagonistas ocultos especiales que se hicieron populares en la versión arcade y ofrece a los usuarios tres estilos de lucha diferentes, entre otros, el modo de juego World Tour. Street Fighter Alpha 3 cuenta con luchadores más feroces que nunca y ofrece al usuario una multitud de nuevas opciones: juego más veloz, control de mayor precisión, e inversión de impactos de gran rapidez.

Street Fighter III: Double Impact

Street Fighter Alpha 3

STREET FIGHTER™

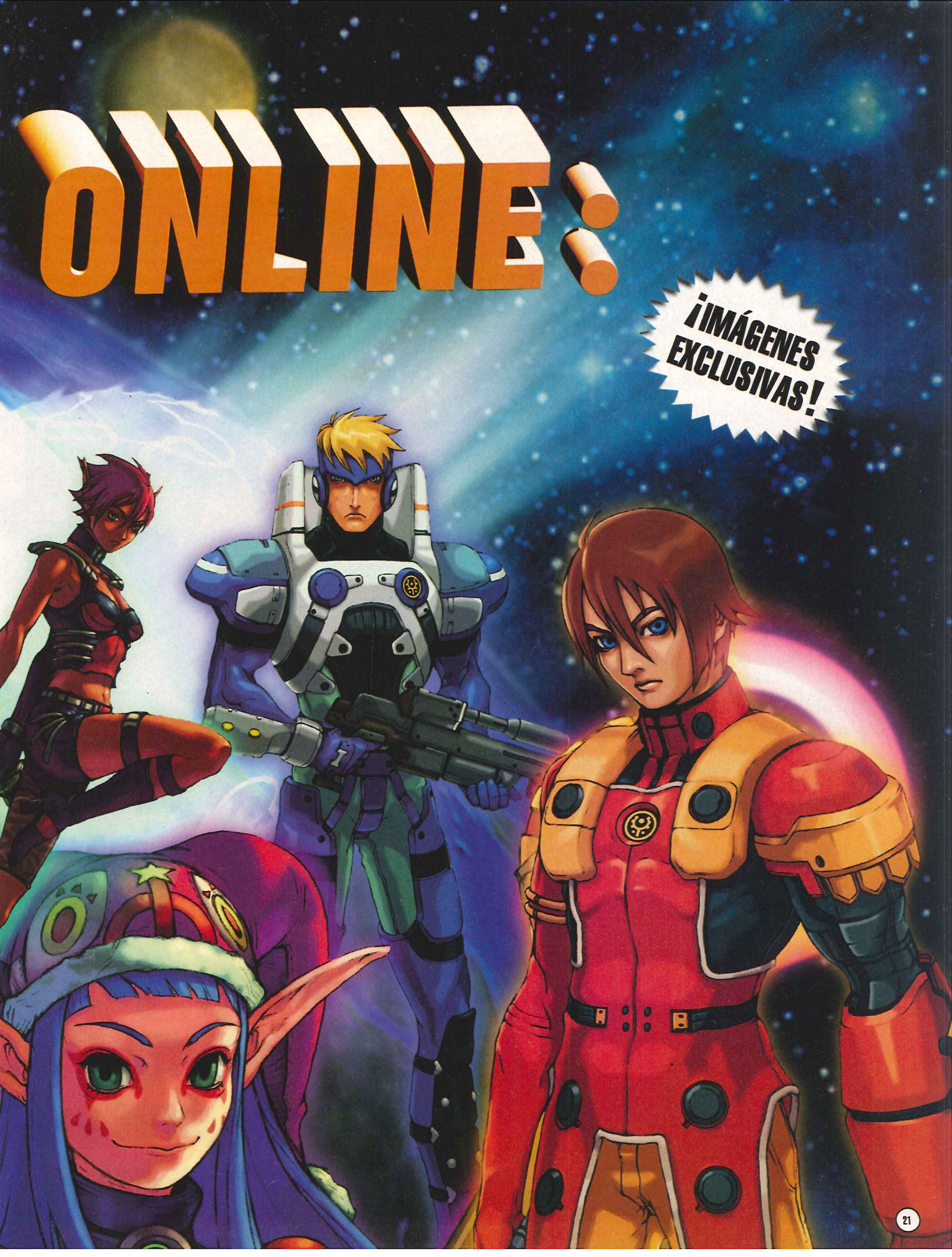




EXPLOSIÓN

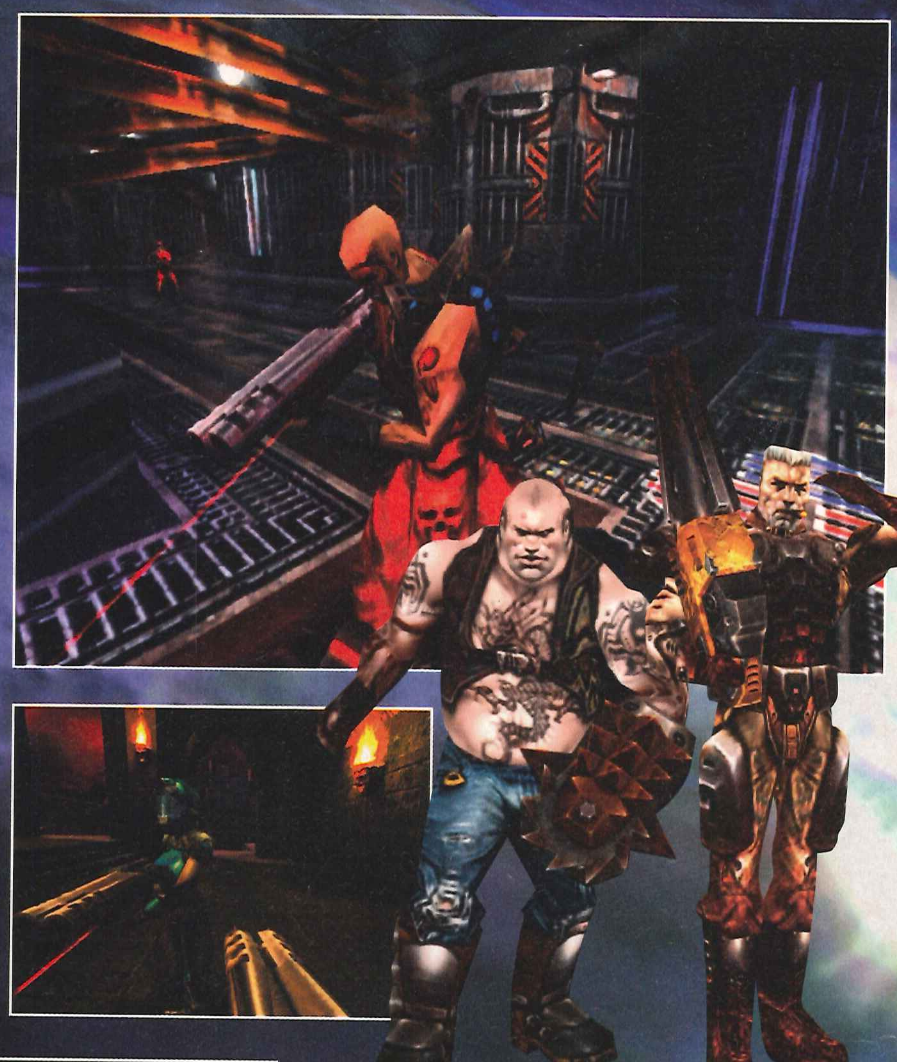
¡ SEGA NOS MUESTRA SUS PROYECTOS !

El corazón online de Sega se divide entre Estados Unidos y Japón, entre «QUAKE III ARENA» y «PHANTASY STAR ONLINE», los dos juegos que van a marcar el despegue definitivo de las partidas a través de Internet. ¡Descúbrelos antes que nadie!


ONLINE:
¡IMÁGENES EXCLUSIVAS!

Quake III Arena

Cualquier sacrificio es pequeño si lo que vamos a conseguir es una exclusiva de este calibre: ¡hemos viajado a Londres para ser los primeros en probar la que será la gran experiencia online de la temporada!



Mediaba agosto y disfrutábamos de unas merecidas y reparadoras vacaciones en Las Seychelles (una pensión muy coqueta en Torrevieja, Alicante). De repente, el móvil empezó a sonar. No estábamos dispuestos a permitir que nada perturbara nuestro descanso, a no ser que fuera muy importante. Y efectivamente, lo era. Mejor dicho, ¡era la caña!: Sega nos invitaba a su cuartel general europeo, en Londres, para probar en exclusiva la versión de «Quake III Arena» para nuestra consola. Como os podéis imaginar, tardamos cinco minutos en meter lo imprescindible en la maleta (el cepillo de dientes, el patito de goma y nuestra Dreamcast) y coger un vuelo rumbo a la capital británica.

Londres nos recibió como siempre: lloviznando (y eso que era 18 de agosto y en España se derretían hasta las farolas). Nuestro anfitrión en Sega Europe fue Mathew Quaeck, productor de marketing de «Quake III». Estaba nervioso, y no era para menos, pues era la primera vez que alguien de fuera de la compañía iba a probar una ▶▶



Las mejores amigas

La versión de Dreamcast mantendrá todas las armas que hemos visto en PC, acompañadas de sus espectaculares efectos visuales: la vieja pero efectiva escopeta recortada, la destructiva pistola Railgun, el rifle de rayos eléctricos…



En vivo y en directo

«Quake III Arena» nos va a ofrecer posibilidades que ni siquiera los más optimistas nos podíamos imaginar. Para empezar, 25 niveles (o arenas), entre las que habrá algunas clásicas, otras mejoradas de PC, y 5 ó 6 completamente nuevas. Además, la ausencia de lag durante las partidas online, que pudimos comprobar personal y directamente. Sega promete que esto se mantendrá cuando toda Europa esté conectada. Por otra parte, será la primera ocasión en que los usuarios de una consola podamos enfrentarnos a jugadores de PC. Para ello, estos últimos tendrán que descargarse un parche con ciertas especificaciones, así como los mapeados especiales de Dreamcast.



Los usuarios de Dreamcast no sólo vamos a gozar disfrutando del maravilloso aspecto gráfico del juego, similar al de la potente versión para PC, sino que además tendremos escenarios en exclusiva.





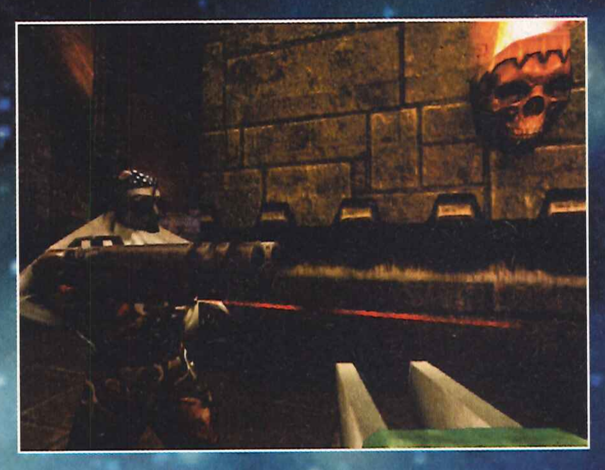


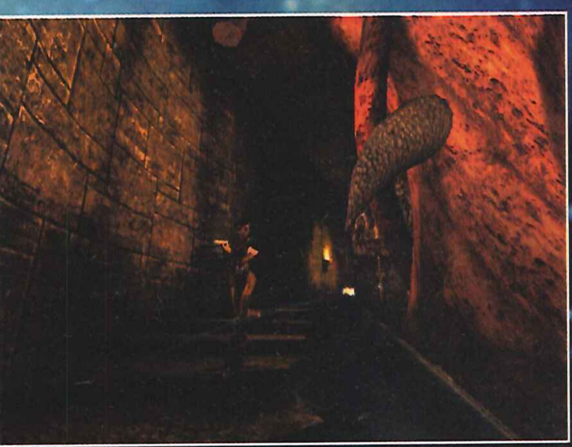


RATÓN CONSOLERO

Este es el ratón que Sega va a lanzar más o menos por las mismas fechas que el juego, posibilitando que el control del «Quake III Arena» sea similar al de la versión de PC.







▶▶ versión tan avanzada del juego, enfrentándose online a "testeadores" que jugaban desde Francia y España.

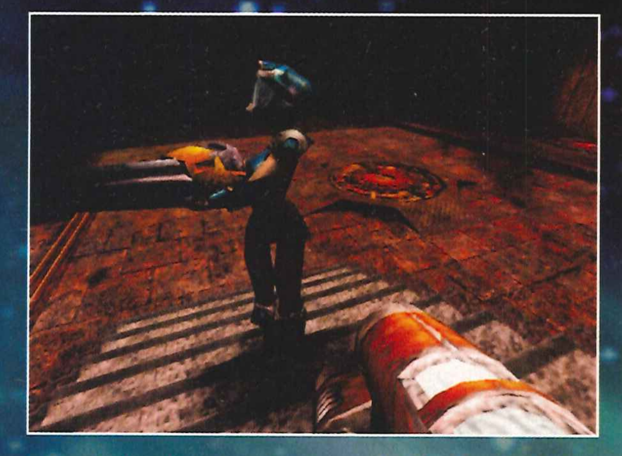
En la sala todo estaba preparado, con una gran pantalla, varios monitores y una Dreamcast echando humo (esto es solo una forma de hablar). Cuando la partida se puso por fin en marcha, comenzamos a alucinar. ¡La versión que estábamos viendo correr en Dreamcast tenía una calidad gráfica y una velocidad similares a las que puede ofrecer cualquier ordenador de última generación!

Y es que la conversión de «Quake III Arena» para nuestra consola tendrá un apartado visual espectacular, que se reflejará primero en las texturas de sus escenarios, y en los muchísimos efectos de luz, provocados por las explosiones y los disparos. Podéis comprobarlo en las pantallas que os ofrecemos en rigurosa exclusiva: todas son de la versión de Dreamcast. Y lo mejor es que todo desfilará ante nuestros ojos a una velocidad frenética, pero suave al tiempo, sin ralentizaciones de ningún tipo.

En cuanto a los datos concretos del juego, os podemos adelantar que la versión de Dreamcast incluirá todos los escenarios que había en la de PC, pero también 5 ó 6 mapas exclusivos, hasta completar unos 25 en total.

Todos los personajes, "power ups" y las armas que aparecen en la versión para ordenador darán también el salto a nuestra consola, y en las partidas online podrán participar un máximo de cuatro jugadores. Los incautos que se enfrenten a nosotros podrán jugar desde una Dreamcast, un PC o también ser BOTS, unos robots que saldrán de la partida cuando se conecte un humano.

Un dato importante es el de los servidores, puesto que todo parece indicar que, después de la experiencia a ▶▶



▶▶ nivel exclusivamente europeo de «ChuChu Rocket!», en «Quake III Arena» sí que vamos a poder enfrentarnos a nuestros colegas americanos en partidas que darán el salto de un continente a otro. ¡Qué pasada!

Cuando llegó nuestro turno de jugar, en la mesa nos esperaba otra sorpresa: en el primer puerto había un mando conectado, en el segundo, el teclado de Dreamcast, y en el tercero, ¡un prototipo de ratón! Y es que el tema del control era uno de los que más preocupaba a los jugadores que habían probado la versión de PC, porque muchos afirmaban que sería imposible jugar a «Quake III Arena» con un mando. Bien, pues aquí está la respuesta.

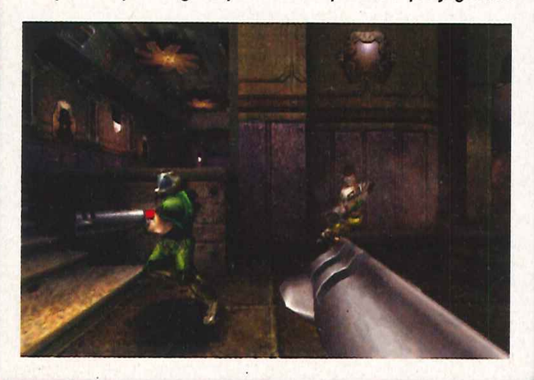
De todas formas, nosotros probamos a jugar con el pad, y os aseguramos que, aunque al principio resultaba lioso, la adaptación del control es más que correcta.

Además, como os hemos dicho nuestra partida se estaba desarrollando online (los otros jugadores estaban en Madrid y París), y nosotros no pudimos notar ni una gota de "lag" (el breve espacio de tiempo que suele haber en el juego online entre que damos a un botón y vemos el resultado). La conexión funcionaba como la seda.

Sega maneja mediados de noviembre como fecha más probable de lanzamiento del juego, así que ya os podéis ir preparando para la ocasión. Después de lo que vimos, estamos convencidos de que «Quake III Arena» merecerá cualquier esfuerzo. ¡Incluso interrumpir las vacaciones!

¡Duelos Europa-EEUU!

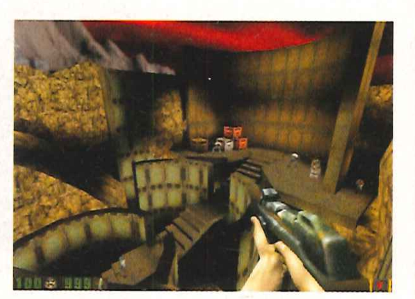
Sega está poniendo todo su esfuerzo en conseguir que los servidores para jugar a «Quake III Arena» sean comunes entre Europa y EEUU. El temido "lag" de las partidas online no apareció por ninguna parte en las partidas que jugamos.



Una serie siempre ligada al PC

El primer «Quake» apareció en 1996 como una evolución de «Doom», realizada por sus mismos creadores, John Carnack y John Romero. Fue revolucionario al presentar por primera vez escenarios y personajes en 3D reales y con una solidez nunca vista. «Quake II» supo aprovechar la potencia de las tarjetas aceleradoras de 2ª generación y «Quake III» es el primer juego de PC que puede generar curvas reales. Una joya exclusiva de los mejores PC ¡y ahora de Dreamcast!

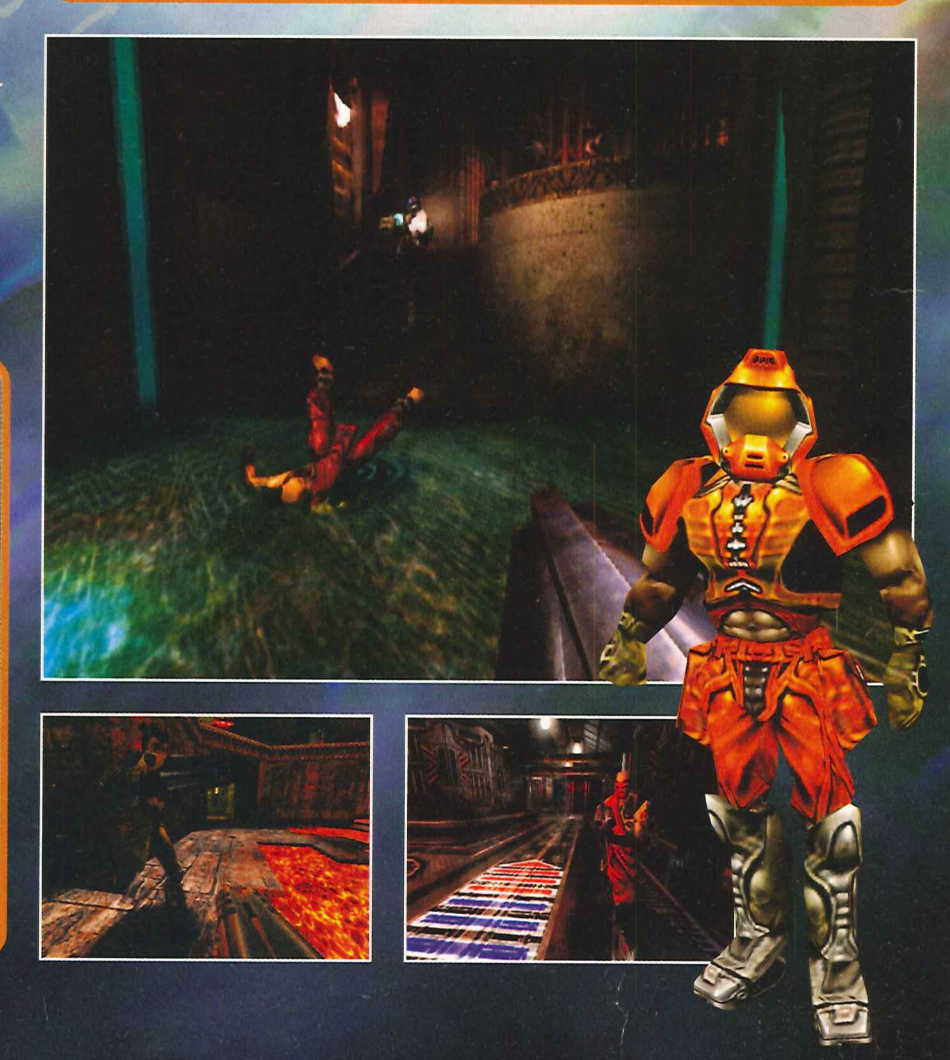








Que quede claro que estas cuatro imágenes son las únicas que no pertenecen a la versión de Dreamcast, pues corresponden a los tres capítulos para PC de la saga. La evolución es clara, sobre todo en «Quake III Arena», al que pertenecen las dos pantallas de abajo. ¡Así lucirá en Dreamcast!



Phantasy Star Online

La firma del Sonic Team va a estar impresa en un juego de rol que va a hacer que cambien las bases del género. Cuando salga, cualquier habitante del planeta podrá convertirse en nuestro compañero de aventura.

El triunfo de la cooperación

La comunicación entre jugadores de diferentes países estará asegurada en «PSO» gracias a un sistema de comunicación a base de signos y frases estándard, que permitirá traducir los diálogos a cualquier idioma.





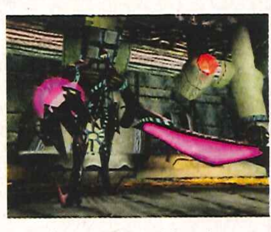
Si «Quake III Arena» representa la acción en estado puro, muy propia de nuestros amigos norteamericanos, estaba clarísimo que el proyecto estrella de juego online que Sega pusiese en marcha en Japón debía ser un RPG. ¿Acaso alguien lo dudaba?

Lo que están haciendo Yuji Naka y el resto de integrantes del Sonic Team, que son quienes se encargan de su desarrollo, es retomar la serie «Phantasy Star», todo un clásico de la época de Master System y Mega Drive, y adaptarla a los avanzados tiempos tecnológicos que corren. Y aunque lo que hemos podido ver hasta ahora se ha limitado a algún vídeo y a pantallas como las que os mostramos aquí, todos coinciden en que «PSO» puede ser un título que revolucione todos los conceptos del género.

Pero antes de nada, vamos a poneros al día sobre el argumento, porque sólo conociéndolo os podréis hacer una idea perfecta de la extensión del proyecto de Sega, y porque además ¡nos ha parecido de lo más atractivo! El origen de la acción estará en el "Project Pioneer" un proyecto de emigración a mundos exteriores que se pone en marcha en vista del declive del planeta Tierra. La "Pioneer 1", ▶▶



A vida o muerte





¿Qué les ha ocurrido a los primeros colonos del planeta Ragol? Seguro que enemigos como los que os mostramos en estas dos pantallas tienen mucho que ver con su suerte.



▶▶ la primera nave de emigración en partir, alcanza el planeta Ragol después de un largo viaje, y construye una base allí tras confirmar que es apto para la vida humana (debe ser que hay cervecita, partidos de fútbol y otros elementos imprescindibles para nuestra supervivencia).

Siete años después sale de la Tierra con destino a Ragol la nave "Pioneer 2", pero cuando llega a la órbita del planeta y se pone en contacto con los habitantes de la base central, se produce una explosión y se cortan todas las comunicaciones. ¿Qué demonios ha ocurrido en el planeta Ragol? Tendremos que zambullirnos en el juego para descubrirlo, porque la aventura se desarrollará a partir de este preciso instante.

Como os podéis imaginar, cuando bajemos de la nave tendremos que comenzar la exploración del planeta, y será en este momento cuando las funciones online del juego cobren todo sus esplendor. Nuestro primer objetivo será buscar en Internet a unos compañeros dispuestos a formar un equipo y cooperar con nosotros durante la aventura. Podrá reunirse un grupo de cuatro personajes, que avanzarán en tiempo real, cada uno desde su propia consola, y lo mejor de todo es que no importará que cada jugador sea de un país diferente, porque los creadores de «PSO» van a poner en marcha un original y práctico sistema de reconocimiento de palabras para asegurar la comunicación entre ellos durante la partida.

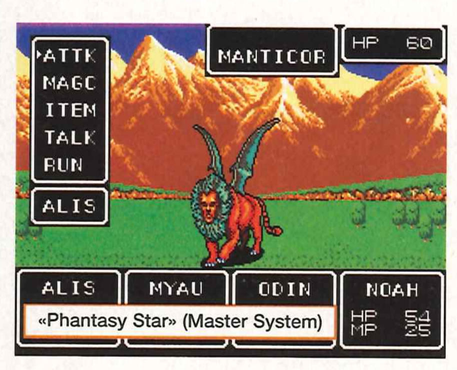
Como explicamos en uno de los cuadros que os hemos preparado, los personajes pertenecerán a tres categorías distintas, Hunter, Force y Ranger, y cada una tendrá ▶▶







Una saga que es historia de Sega



«Phantasy Star» (Master System)

La serie «Phantasy Star» se remonta casi hasta los primeros años de la historia de Sega. Su primera entrega vio la luz en la consola Master System allá por el año 1987. Después vinieron tres capítulos más, ya en Mega Drive, en los años 89, 91 y 94, e incluso un par de juegos también para la portátil Game Gear («Phantasy Star Adventure» y «Phantasy Star Gaiden»). Por último, también en Saturn hubo una recopilación de los juegos anteriores: se llamó «Phantasy Star Collection».


«Phantasy Star II» (Mega Drive)


«Phantasy Star IV» (Mega Drive)









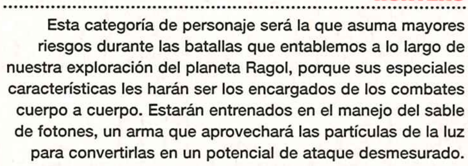
▶▶ habilidades y características propias. Si imaginamos que estamos ya en plena partida, veríamos a los cuatro jugadores avanzando en grupo por el planeta Ragol, aunque cada uno con una perspectiva diferente en su monitor (si, por ejemplo, uno se queda más atrás, verá a los otros tres personajes delante suyo).

Cuando descubran un enemigo, comenzarán unos combates en tiempo real en los que la comunicación será constante entre ellos, ya sea para pedir ayuda o para diseñar una táctica de ataque. Además, cuentan que en caso de que uno de los miembros del grupo pierda la vida, los otros tres podrán actuar para recuperarlo (todavía no sabemos de qué forma, aunque suponemos que habrá items que devuelvan la salud), pero también podrán elegir dejarlo en el camino si no están muy contentos con su actuación. ¡Va a ser como la casa de "Gran Hermano", pero en versión galáctica!

Después de leer esto, y viendo las pantallas que os mostramos aquí (¿podemos presumir una vez más de ser los primeros en darlas?), seguro que ya habéis confirmado que «PSO» va a reunir todas las trazas para convertirse en uno de los hitos del juego online.

La fecha de salida todavía está por confirmar, pero en Sega nos han asegurado que llegará a España a finales de este año o, más probablemente, en la primera mitad del próximo. Ya podéis buscar a tres amigos en cualquier parte del globo, ¡os espera una aventura de ciencia-ficción y fantasía apasionante!

Exploradores especializados



HUNTERS

Esta categoría de personaje será la que asuma mayores riesgos durante las batallas que entablemos a lo largo de nuestra exploración del planeta Ragol, porque sus especiales características les harán ser los encargados de los combates cuerpo a cuerpo. Estarán entrenados en el manejo del sable de fotones, un arma que aprovechará las partículas de la luz para convertirlas en un potencial de ataque desmesurado.



RANGER

Si los "Hunters" serán algo así como las fuerzas de choque de los ejércitos de nuestros días, los encargados de la defensa de la retaguardia van a ser los "Rangers".
Este cuerpo de élite estará especializado en el manejo de las armas, y el alcance de los disparos de las pistolas y los rifles que porten les hará ser los responsables del ataque desde largas distancias.







FORCES

En esta división por tareas de los exploradores de «PSO», las labores de apoyo a los dos grupos que hemos mencionado anteriormente les corresponderán a las "Forces". Su misión será la de ayudar a "Hunters" y "Rangers" en distintas tareas de ataque y recuperación durante las batallas.
Un rasgo común a los tres grupos será una opción para editar nuestro personaje, modificando el color de su armadura, el del pelo y la piel, la cara, el nombre, etc.

▶ *Compañía:* **AM2** **(www.segard2.com)** ▶ *Fecha:* **Octubre** ▶ *Género:* **Velocidad**

Ferrari355 Challenge



Bueno, el sueño de poder tener un Ferrari por fin se ha hecho realidad. Ahora sólo nos quedan por cumplir el de la novia top-model, el palacio con jardines versallescos, la mansión en la playa...

Hay que ver la de vueltas que da la vida. Después de meses y meses ahorrando para poder comprarnos un utilitario de lo más normalito, aunque nos haya quedado precioso gracias a la tapicería de leopardo y la pegatina de "turbo" que le hemos puesto (¿a quién le importa que sólo tenga ochenta caballos?), en nuestra vida hubiéramos soñado que algún día íbamos a conducir un Ferrari.

Hasta ahora, para tener uno de estos cochazos había que ser futbolista o algo por el estilo, porque una nómina normal no da ni para comprar la rueda de repuesto. Sin embargo, dentro de poco vamos a permitirnos el lujo de ponernos cómodos en sus asientos deportivos, girar la llave de contacto, pisar suavemente el acelerador y alcanzar los doscientos por hora casi sin enterarnos. Parece cosa de magia, ¿verdad? Pues mago, lo que se dice mago, aquí sólo hay uno: hablamos del señor Yu Suzuki, que primero ha sido el máximo responsable de la versión de «Ferrari 355 Challenge» para recreativa, y ahora es el autor también de esta conversión que Acclaim nos va a traer a Dreamcast.

LA TÓNICA QUE PREDOMINA SIEMPRE en los simuladores de velocidad es la de intentar ofrecer el máximo realismo posible, aunque ▶▶





❶ El que avisa no es traidor. Ese cartel de ahí delante nos dice que viene una curva muy cerrada, así que como no frenemos, nos vamos a pegar la torta del siglo.
❷ Adelantar será una empresa harto difícil. Podremos pasarnos carreras enteras viendo al coche de delante sin conseguir pasarle.







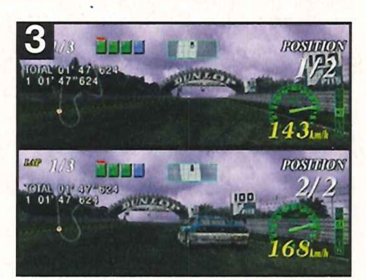
❸ ¿Y si pasamos de la carrera y nos vamos a enseñarle el Ferrari a nuestros amigos?
❹ El público abarrotando el circuito, mi madre viéndome en directo, ¡y yo voy sexto!
❺ En las carreras para dos jugadores, los gráficos mantendrán su extraordinario nivel.
❻ La versión de Dreamcast incluirá cinco circuitos secretos, entre ellos Nürburgring.

▶▶ lo habitual es que su esfuerzo se centre más en el apartado gráfico, cuidando con verdadero mimo tanto el modelado de los vehículos como el diseño de los circuitos.

Por supuesto, el juego que nos ocupa también va a incidir en esta línea, transportándonos en primer lugar, y sin gastarnos un duro en billetes de avión, a circuitos como los de Monza, Suzuka o Long Beach.

Cuando nos encontremos por fin dando vueltas a cada recorrido, nos llamarán la atención la extraordinaria consistencia que tendrán los fondos y la total abundancia de detalles en el entorno, comenzando por un cielo que ni el satélite Meteosat en sus fotos logra captar con tanta belleza.

Y eso no es todo, porque también habrá mención destacada para el perfecto acabado de los bólidos. La verdad es que después de haber disfrutado de la vista panorámica de

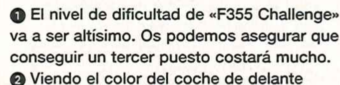




la máquina recreativa, teníamos dudas sobre cómo iban a adaptarla en nuestra consola. Pero tranquilos, porque ya os adelantamos que nos ha parecido una delicia ver lo bien que va a quedar el juego corriendo en Dreamcast.

PERO SI «F355 CHALLENGE» YA MERECERÍA ATENCIÓN sólo por su extraordinaria calidad gráfica, en nuestra opinión serán sobre todo las excelencias de su control las que conseguirán que saque su cabecita por encima del resto. Y es que sus programadores han estudiado a fondo el comportamiento de los Ferrari verdaderos para redondear el simulador más realista del momento.

Para empezar, conviene hacer un par de aclaraciones, aun a riesgo de ponernos un poco pesados, pero es que todavía habrá algún despistado que no se haya enterado de las características especiales del título de Yu Suzuki. A ver: en el garaje del juego estará nada más que el Ferrari (de ahí el nombre, ¿lo pilláis?), pero es que además sólo nos dará opción para correr utilizando una vista ▶▶



❶ El nivel de dificultad de «F355 Challenge» va a ser altísimo. Os podemos asegurar que conseguir un tercer puesto costará mucho.
❷ Viendo el color del coche de delante comprendemos la coletilla de «Passione Rossa» que le han puesto al juego.
❸ Los circuitos serán reproducciones casi fotográficas de los reales, incluidos los carteles como el de Dunlop de ahí delante.
❹ La versión japonesa incluye dos modos de juego que dudamos que se mantengan aquí: "Network race" y "Cable versus play".

LAS CLAVES

VENIDO DEL ARCADE. Nos vamos a encontrar ante otra conversión casi perfecta de un arcade de Sega. En esta ocasión, sin embargo, será Acclaim la que lo distribuya en España gracias a su acuerdo con la casa Ferrari.

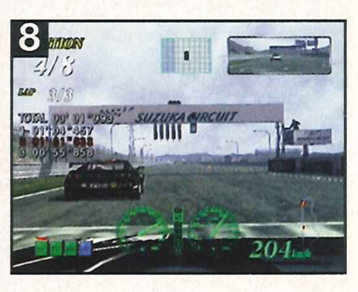
EL MÁXIMO REALISMO EN LOS GRÁFICOS. Aunque la versión original de recreativa tenía una vista panorámica con tres monitores conectados, el juego de Dreamcast conseguirá mantener nivel visual de lo mejorcito que hemos visto en Dreamcast.

SÓLO PARA PILOTOS MÁS EXPERTOS. La dificultad de este juego va a ser elevadísima. Se tratará de simular la forma de conducción real de los Ferrari, así que sólo tras entrenar muy duro conseguiremos alguna victoria.









❺ Vaya lujo de escenario, ¿no? Fijaros en la perfección de los edificios que hay al fondo.
❻ Esta vista interior será la única que podremos utilizar para seguir las carreras.
❼ Atasco de Ferrari en la carretera. ¿Podéis haceros una idea de la cantidad de millones que costaría esta caravana de coches?
❽ El circuito japonés de Suzuka no podía faltar en un juego creado por Yu Suzuki.

LA MÁQUINA MÁS BELLA

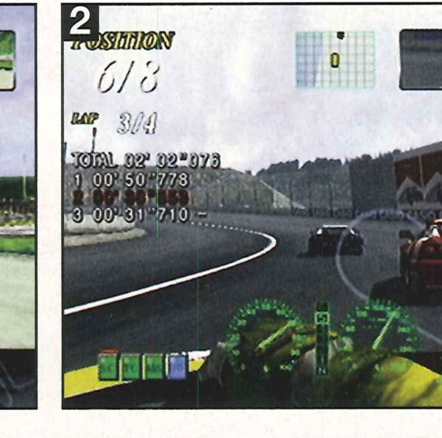
Evidentemente, el modelo 355 de Ferrari será el gran (y único) protagonista del juego. A nuestro modelo sólo lo vamos a poder ver en las repeticiones, porque la vista va a ser siempre interior, pero en estas secuencias casi televisivas podremos apreciar perfectamente el exquisito trabajo de los programadores.











❶ Esta situación de carrera será la más habitual en las primeras partidas: últimos, y con los rivales apareciendo en la lejanía. ❷ Habrá algunos circuitos ovalados en los que podremos alcanzar la velocidad punta sin tener que preocuparnos por las curvas. ❸ ¡Aparta de mi camino, pesado! ¿No ves que llevo un Ferrari? Bueno, sí, un coche como el tuyo, ¡pero es que llevo prisa! ❹ Si queremos obtener el máximo realismo, tendremos que aprender a jugar con el cambio manual y usando las ayudas (son los botones de la parte inferior izquierda).



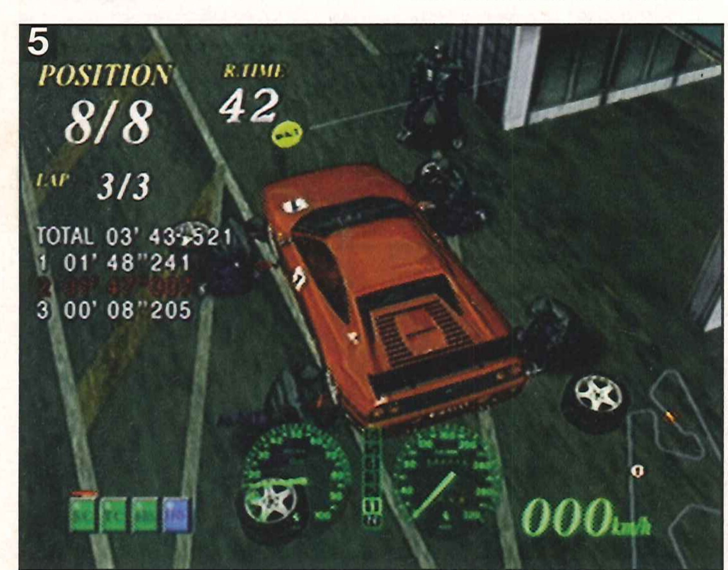


▶▶ interior, con el volante y parte del salpicadero asomando por la parte inferior de la pantalla. De esta forma, seguiremos las carreras en primera persona, igual que si estuviéramos dentro de la cabina del coche real.

Además, no seremos expertos hasta que no dominemos el cambio automático y sepamos utilizar las distintas ayudas (frenado, tracción y estabilidad) que podremos activar o desactivar en plena carrera.

PERO NO SERÁ SÓLO NUESTRO VEHÍCULO el que se comporte como uno real, sino que nuestros rivales también tendrán una inteligencia que para sí querría más de uno.

Aquí no bastará con presionar el botón del acelerador y procurar no salirnos en las curvas para ir adelantando posiciones. Os podemos contar como ejemplo que nosotros nos hemos pasado carreras enteras viéndole el número de la matrícula a uno de los coches rivales sin ▶▶



❺ Los detalles de gran calidad gráfica alcanzarán también a las animaciones de los mecánicos cuando entremos en boxes. Los veremos cambiar nuestros neumáticos casi como lo hacen los de verdad.

❻ Tenemos que apurar al máximo la frenada para poder adelantar en la próxima curva. Con tantas preocupaciones, ¡cualquiera se plantea comprar una entrada para la noria o la montaña rusa que se ven al fondo!





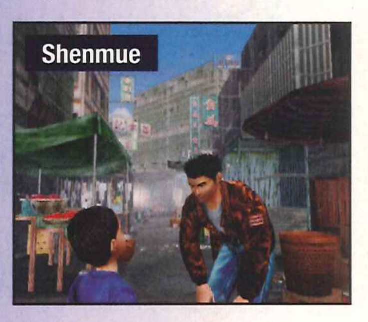




EL TALENTO DE Mr. SUZUKI

Siempre que nos llega un juego con la firma de Yu Suzuki podemos prepararnos para lo mejor, porque este genio de la programación ha venido demostrando a lo largo de su carrera que tiene talento de sobra. En su currículum figuran títulos como «Hang-On», «Space Harrier», «After Burner» o «Virtua Racing». Además, «Ferrari 355 Challenge» no es el primero de su cosecha que llega a Dreamcast, porque aquí en España ya podemos disfrutar de «Virtua Fighter 3tb», y a finales de año llegará «Shenmue», su obra maestra.


Virtua Fighter 3tb


Shenmue



❶ Antes de correr en cada circuito vamos a poder dar unas vueltas siguiendo un tutorial y también entrenar en solitario.
❷ En el modo arcade no sólo tendremos que luchar contra nuestros rivales, sino también llegar a tiempo a los checkpoints.
❸ Correremos a diferentes horas del día, y la luz variará de una carrera a otra. ¿Habéis visto que atardecer tan precioso?
❹ Para una vez que nos sentamos al volante de un Ferrari no vamos a dejar que un colega nos amargue la fiesta quedando por delante de nosotros, ¿no es cierto?

▶▶ conseguir pasarle. Desde luego, insultos y maldiciones se llevó todos los que quiso, pero al final el maldito quedó por delante de nosotros.

EL CAPÍTULO DE NOVEDADES ESTARÁ TAMBIÉN muy calentito. Vamos a encontrar hasta cinco circuitos secretos, además de los seis que aparecían en la versión de recreativa, y también podremos participar en otros modos de juego además del arcade. Tendremos, por ejemplo, un campeonato por puntos, y también emocionantes partidas para dos jugadores compartiendo pantalla como buenos hermanos.

La versión que hemos manejado para daros este adelanto era la que ya está a la venta en Japón, y en su menú de modos de juego existen también una opción para poder inscribir nuestros records en Internet y otra para jugar a dobles uniendo dos Dreamcast con un cable, pero no está confirmado todavía que se mantengan en el juego que llegue hasta nuestro país y que, por cierto, vendrá con la coletilla de "Passione Rossa" en su título (suena a folletín venezolano, ¿no?).

Desde luego, lo que no nos quitará nadie será la enorme satisfacción de presumir delante de nuestros amigos de haber conducido un flamante Ferrari 355. ¡Ahí queda eso! ■











❺ Uno de los circuitos secretos será el que usan para entrenamiento en la propia casa Ferrari.
❻ Pues sí que estamos buenos. Adelantar va a ser difícil, pero si encima nuestros rivales forman un muro en la carretera, lo llevamos de cráneo.
❼ Menudos nubarrones que hay en el cielo. Como no nos demos prisa en llegar a meta nos va a caer un chaparrón de los buenos.
❽ Podremos configurar el control para tener marchas automáticas y ayudas en las frenadas.

▶ Compañía: **Crave** (www.cravegames.com) ▶ Fecha: **Octubre** ▶ Género: **Lucha**

Ultimate Fighting Championship

¿Cómo dices que se llama? ¿Mike Burnett? No, no le he visto en mi vida. ¿Y dices que le conocen como "el asesino" y que me ha retado a encerrarme con él en un ring de lucha? ¡¡Mamaíta!!

Ya pueden ir escondiéndose los cachitas del wrestling, con sus peinados de diseño y las estrechas mallas de colorines, porque aquí llegan los verdaderos luchadores americanos. Se acabaron las contemplaciones: en cada round huele más fuerte a hospital, y sólo mirar al contrincante da pánico.

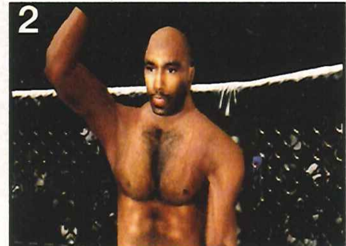
Cuando Acclaim suena, tortas lleva, que dice el refranero, y es que esta gente no se pierde una en los últimos tiempos. Su acuerdo para distribuir los títulos de Crave les va a permitir traernos «Ultimate Fighting Championship», un juego basado en la UFC, la liga de lucha definitiva norteamericana, un "deporte" en el que la violencia tiene una presencia estelar. Quedáis avisados.

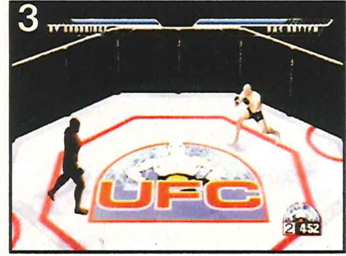
SI NO OS VAN LOS JUEGOS DE LUCHA con rayos y bolas de fuego, pero os encanta abrir cejas (siempre en plan virtual, claro), éste va ser el título que buscábais. ¿Que cual será su planteamiento? Soltar dos mulos, a cual mas bestia, en un octógono cerrado por verjas para ver quién se rinde antes, o quién es el que queda tumbado en la lona.

Una vez dentro del ring no habrá reglas, valdrá todo, y cada luchador deberá hacer todo lo posible para no salir excesivamente mal parado.

Cada uno tendrá su propio estilo de lucha, y veremos desde el clásico boxeador al experto en karate o en el espectacular kickboxing. En total, será posible elegir nada menos que a los veintidos luchadores más famosos de la UFC, y averiguar ▶▶







❶ Con patadas así de contundentes será como conseguiremos hacernos respetar dentro y fuera del octógono.
❷ La calidad gráfica será altísima. Cada luchador tendrá un cuerpo y una cara como las que tiene en realidad. Pero la tecnología no hace milagros y si este pobre ha nacido así de feo, ¡qué se le va a hacer!
❸ Todos los combates se desarrollarán dentro de un octógono cerrado por unas rejas. Una vez aquí dentro, la suerte estará echada. ¡¡Madre mía, qué miedo!!







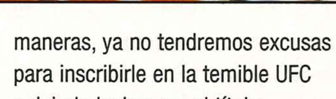
❹ Vaya, el combate se puede acabar en un par de segundos con golpes como éste.
❺ ¡Te he dicho mil veces que odio que entres al baño con mi Revista Oficial Dreamcast! ¡A ver si aprendes de una vez!
❻ El camino del éxito estará reservado para unos pocos luchadores privilegiados.

LAS CLAVES

UN ESTILO DE LUCHA SIN CONCESIONES. La lucha definitiva americana es famosa por su carácter violento, y este juego lo va a mostrar sin tapujos. La tensión de los combates quedará reflejada de una manera perfecta.

EL REALISMO DE LOS GRÁFICOS. El suave modelado de los cuerpos de los luchadores, la excelente reproducción de sus rasgos físicos reales y la calidad de las animaciones configurarán un apartado técnico de primera categoría. ¡No os lo perdáis!

UN CONTROL SENCILLO Y EFICAZ. Los aficionados a las "broncas virtuales" podremos hacernos con el control de los luchadores casi sin dificultad. Golpes directos, llaves y combos saldrán de la forma más fácil en apenas un par de combates.





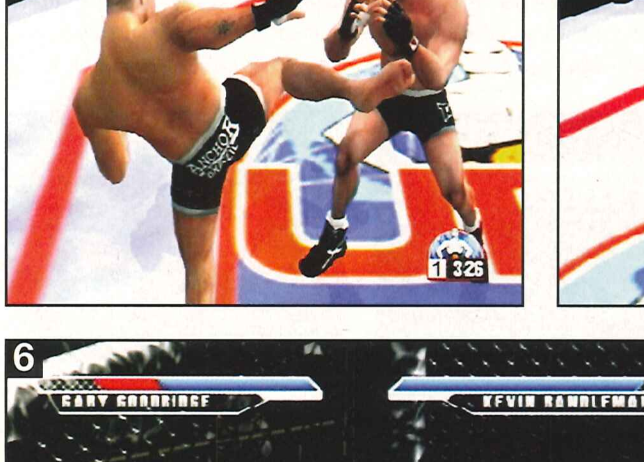
1 ¿A quién le gustaría encontrarse por la calle a un tipo tan bestia como éste?
2 Nos parece que el señor Williams va a pasarse unos días con problemas de oído.
3 Antes de cada combate se nos informará acerca de cada luchador: nombre, estilo de lucha, peso, edad, estatura y nacionalidad.

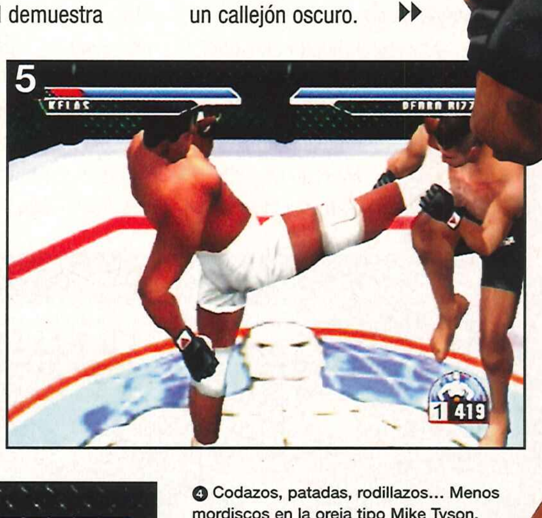
▶▶ cual de ellos es el que se adecúa mejor a nuestra forma de combate.

TENDREMOS VARIAS EXCUSAS PARA DESCARGAR la adrenalina acumulada. Habrá un torneo, una liga y, si conseguimos ganar ésta, también un campeonato. Además, podremos editar nuestro propio personaje y llegar a convertirle en un gran luchador, merecedor de un huequecito en el estrellato (aunque llegue allí con un ojo morado).

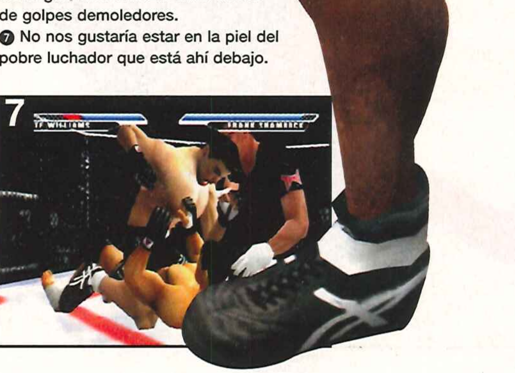
Podremos darle de nuestro estilo de pelea preferido y enfrentarle a sparrings, aumentando su fuerza y aprendiendo a dominar golpes y combos demoledores. Cuando por fin creamos que está listo, será el momento de presentar a nuestro pupilo en un torneo y ver qué tal lo hace. Si el chaval demuestra maneras, ya no tendremos excusas para inscribirle en la temible UFC y dejarle luchar por el título.

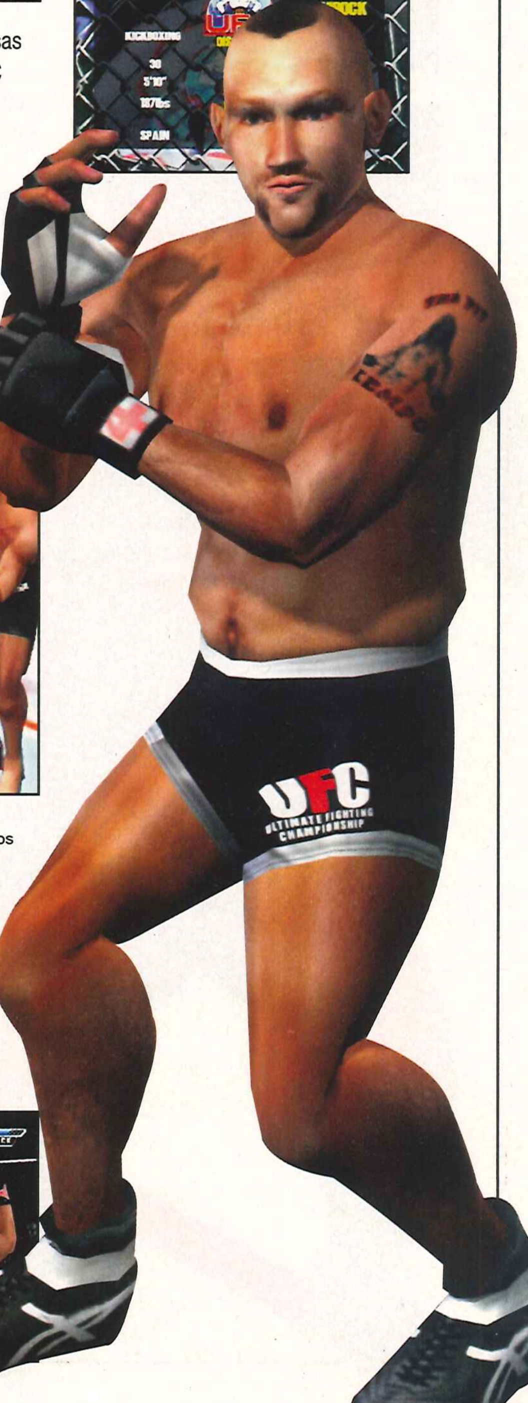
Allí, no nos haremos respetar hasta que no salgamos con vida de doce de los peores combates. Claro, que como lo consigamos, los demás luchadores rezarán para no cruzarse con nosotros en un callejón oscuro. ▶▶









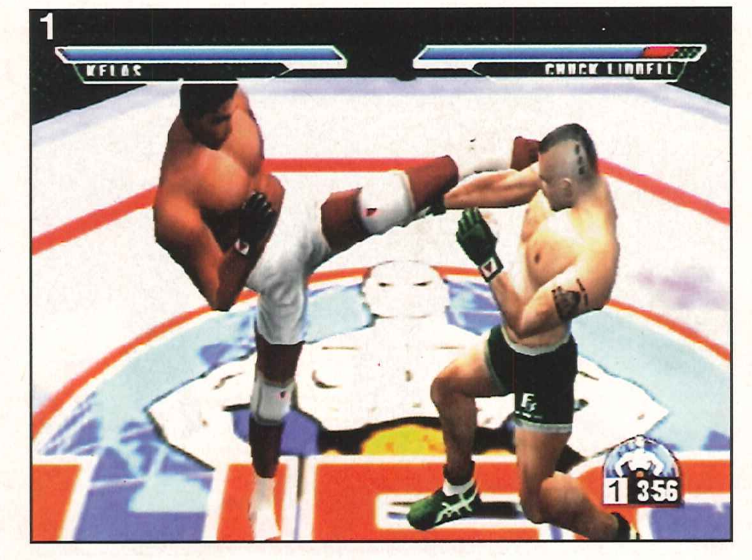


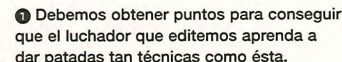
4 Codazos, patadas, rodillazos... Menos mordiscos en la oreja tipo Mike Tyson, todo valdrá con tal de no acabar triturados en el centro del octógono.
5 Podremos crear a nuestro propio luchador y derrotar a todos los rivales que se pongan delante.
6 Con un poco de entrenamiento conseguiremos enlazar unas series de golpes demoledores.
7 No nos gustaría estar en la piel del pobre luchador que está ahí debajo.

La lucha más bestia

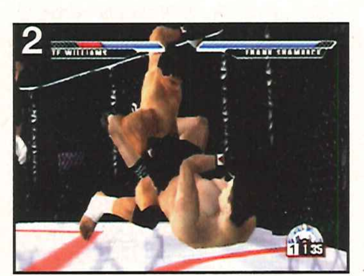
«Ultimate Fighting Championship» se centrará en el concepto más brutal de la lucha. No olvidemos que está basado en la liga de lucha definitiva americana, donde casi todo está permitido. Podremos seleccionar a cualquiera de los veintidos mejores luchadores reales, y cada uno tendrá su propio estilo de combate.





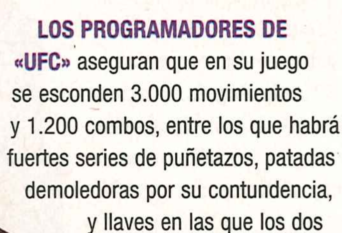


❶ Debemos obtener puntos para conseguir que el luchador que editemos aprenda a dar patadas tan técnicas como ésta.
❷ Como nuestro rival logre tirarnos al suelo lo vamos a tener realmente difícil para poder levantarnos en buen estado.
❸ Una pantalla para enseñar a nuestros nietos: ¡estamos a punto de dejar K.O a un tío de 97 kilos de puro músculo!
❹ Oye guapa, ¿por qué no dejas el cartel un momento y te acercas al botiquín? ¡Es que necesito mercromina y unas tiritas!

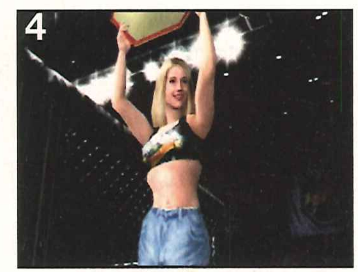


▶▶ Los combates se desarrollarán con fluidez gracias a un sencillísimo control mediante combos al estilo del ya venerado «Soul Calibur».

LOS PROGRAMADORES DE «UFC» aseguran que en su juego se esconden 3.000 movimientos y 1.200 combos, entre los que habrá fuertes series de puñetazos, patadas demoledoras por su contundencia, y llaves en las que los dos luchadores tratarán de que el rival se rinda inmovilizándole sobre el ring sin poder escaparse.



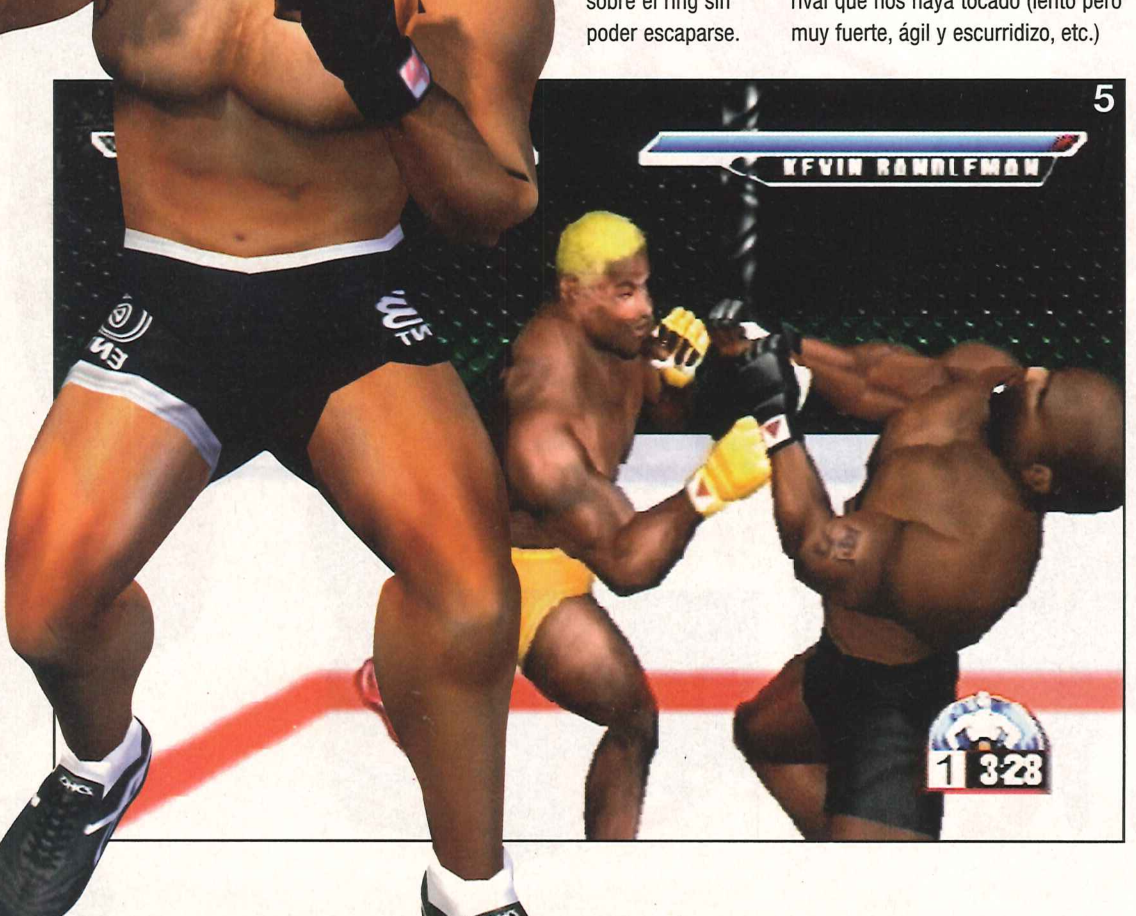


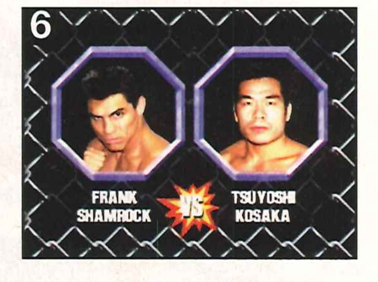


Aunque tampoco creáis que en «UFC» todo se reducirá a golpear sin más. Necesitaremos también usar una estrategia diferente teniendo en cuenta qué luchador hemos elegido, su estilo de pelea y, por supuesto, el rival que nos haya tocado (lento pero muy fuerte, ágil y escurridizo, etc.)

Y todo vendrá en compañía de unos gráficos acorde con el potencial de nuestra consola, que utilizarán nada menos que 20.000 polígonos para que cada luchador se parezca lo más posible a su "hermano" real.

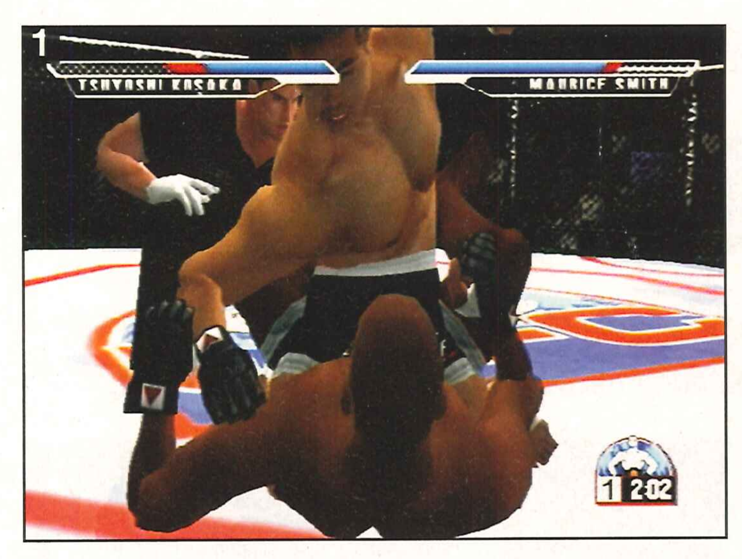
No podremos visitar escenarios en los canales de Venecia o pelearnos ▶▶







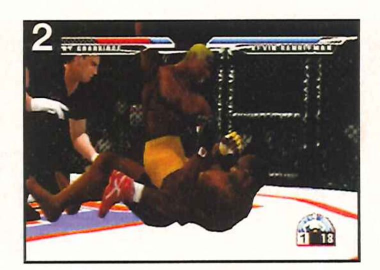
❺ Bueno, qué se podría esperar si a una mole como esta vas y la llamas limoncito. No deberíamos haber jugado con fuego
❻ Elegiremos el estilo de lucha que mas se ajuste a nuestros gustos: boxeo, jiu-jitsu, kickboxing, lucha grecorromana...
❼ Todo tipo de llaves y contorsiones. Más de 3.000 movimientos y 1.200 combos para este espectacular juego de... ¿lucha?



▸▸ dentro de un laboratorio de alta tecnología, porque el estilo será sobrio y realista, pero todo estará cuidado hasta el último detalle.

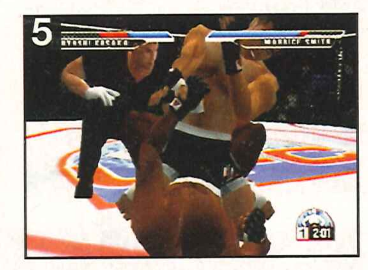
Cada uno de los personajes tendrá una constitución diferente a la de sus oponentes, y la genial definición de los gráficos nos dejará diferenciar cada músculo de su cuerpo. Así, nos encontraremos desde el luchador grandullón, con unos brazos como los de Evander Holyfield, hasta el personaje más delgado, ágil y fibroso. Incluso el arbitro, con sus guantes de látex esterilizados, vigilará cada combate.

YA ESTA TODO DISPUESTO PARA QUE SINTÁIS en vuestros huesos los golpes más contundentes. Los luchadores de «Ultimate Fighting Championship» llegarán a España buscando camorra en octubre, y se han quedado con vuestras caras. Entrenad fuerte ahora que estáis a tiempo, porque en este juego hay una regla que siempre se cumple: "dos hombres entran, uno sale". ■





❶ La cámara no se perderá ni un solo detalle de los combates. Éste es un primer plano de la paliza que el actual campeón de la UFC le está propinando a su rival.
❷ Pero oiga, señor árbitro, parece mentira que estando tan cerca de la jugada no sea capaz de verlo. ¿Esto es o no es penalti?
❸ Podremos ver cada músculo de nuestro luchador. Especialmente cuando un berraco de estos se enfade de verdad y tengamos su puño en primer plano. Efectivamente, estos tíos están en plena forma, sí.



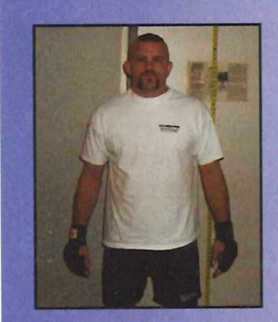


❹ La suerte está echada. El campeonato ha comenzado, y ya sólo falta esperar que nos toque un rival asequible en el combate.

❺ ¡Qué malos ratos se pasarán aquí debajo!
❻ Aprender a cubrirnos será fundamental para no recibir un fuerte castigo.

DEL RING A LOS 128 BITS

Gracias a la gran capacidad del engine que han creado los programadores de Crave, en «Ultimate Fighting Championship» podremos deleitarnos con los combates más realistas y excitantes. Los diseñadores gráficos han utilizado 20.000 polígonos para modelar el cuerpo de cada luchador, y que así sean clavaditos a los de verdad.





Los 22 los jugadores de la liga de lucha definitiva americana han prestado su imagen para que los programadores capturen sus movimientos y reproduzcan las texturas de sus caras con todo lujo de detalle. Este "angelito" de aquí a la izquierda es Chuck Lindell en la realidad, y a la derecha podéis apreciar cómo aparecerá en el juego.





Todo ha sido cuidado para que tengamos la sensación de estar en un combate real, incluido el ambiente. Incluso podremos ver también al presentador Bruce Buffer al inicio de cada pelea.

▶ *Compañía:* ***Climax*** ***(www.cgestudio.co.jp)*** ▶ *Fecha:* ***Octubre*** ▶ *Género:* ***Juego de rol***

TimeStalkers

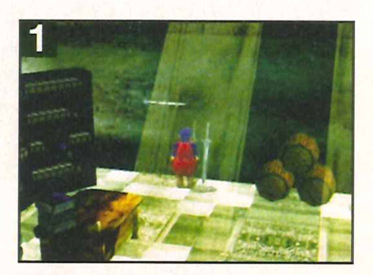
Con unas orejas tan puntiagudas y tan mal genio, este héroe tenía dos opciones: o participar en un nuevo capítulo de "Star Trek", o ser el protagonista del próximo RPG que llegue a Dreamcast.

Algunos juegos acumulan meses de retraso con la misma facilidad con la que suman horas de retraso los aviones que van a Mallorca en agosto (¡ah, quién estuviera ahora en Mallorca, con sus playas, sus ensaimadas y sus alemanas!). Uno de los casos más destacados en esto de amagar y no salir es el de «Time Stalkers», que cuatro meses después de su primer anuncio de lanzamiento parece que ahora sí que va en serio.

SE TRATA DE UNA NOTICIA ESTUPENDA, en vista de la escasez de juegos de rol que sufre nuestra consola («Grandia II», «Phantasy Star Online», ¿cuándo os veremos aquí?).

Hasta el momento, el único RPG disponible es «Evolution», de Ubi





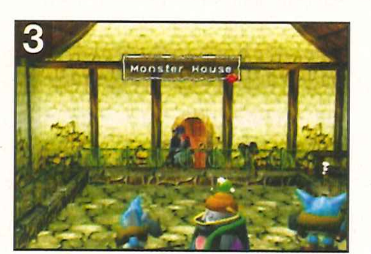
Soft, sin olvidarnos del estupendo «Silver», de Infogrames, que aunque se trata de una aventura, también hace sus pinitos con el rol.

Ahora «Time Stalkers», conocido en Japón como «Climax Landers», sí que reunirá todos los elementos propios del género: un enmarañado argumento, en el que intervendrán decenas de personajes que van a ir evolucionando conforme se vayan desarrollando los hechos; un mundo que explorar, con mazmorras donde encontraremos todo tipo de tesoros y de enemigos, y, por supuesto, innumerables combates por turnos con armas a discreción, conjuros mágicos, objetos especiales, etc.

El protagonista principal será Sword, un elfo desvergonzado que, sin embargo, no tendrá muchas ▶▶







❶ La aventura dará comienzo en lo alto de un campanario, cuando Sword abra un libro mágico. Y es que este chico es un curiosón.
❷ Los combates serán por turnos y como es habitual, podremos utilizar varias armas, un montón de hechizos, o incluso intentar capturar a algunos de los monstruos.
❸ En este pequeño corralito será donde mantendremos a todos los monstruos que capturemos. Y si los sabemos entrenar, nos echarán una mano más adelante.



❹ Aunque los combates no van a ser demasiado espectaculares, seguro que todos los aficionados a los juegos de rol nos engancharemos a «Time Stalkers»
❺ Antes de enfrentarnos a los jefes finales de cada mazmorra mantendremos una conversación con ellos. Luego a luchar, que acabar con estos bichos no será nada fácil.
❻ Esta chica tan guapa será una estupenda amiga de Sword, y le ayudará a resucitar los "monstruos-mascota" que hayan muerto en los combates de las mazmorras.



CLAVES

EL ROL VUELVE A DREAMCAST. Aunque ha tardado lo suyo, con «Time Stalkers» llega por fin un nuevo juego de rol puro. Los aficionados al género empezábamos a impacientarnos, así que su llegada es una noticia estupenda.

UNA HISTORIA FANTÁSTICA Y LLENA DE SORPRESAS. Aunque al principio su grado de locura hará que no nos enteremos muy bien de lo que está sucediendo, su trama pronto conseguirá engancharnos.

Y TRADUCIDO, PARA QUE TODOS LO ENTENDAMOS. Sega, que es quien traerá el juego a España, ha traducido todos los textos de pantalla. Y además ha introducido un montón de guiños, bromas y palabras cachondas en los diálogos.



❶ Las batallas se desarrollarán por turnos, y no faltarán sus buenos efectos de luz. ¡Ouch, esto va a doler de verdad!
❷ En el juego habrá decenas de personajes dispuestos a dialogar con nosotros para pedirnos ayuda en alguna misión.
❸ Tanto los personajes protagonistas como los escenarios que visitemos tendrán un diseño típicamente japonés.
❹ Como en todo buen juego de rol que se precie, en «Time Stalkers» también habrá tiendas donde comprar provisiones.

▶▶ ganas de ser un héroe. Pero sin comerlo ni beberlo será transportado por un libro mágico a un insólito mundo flotante en el que todo es disparatado: hay conejos que hablan, aldeanos con malas pulgas, indios cheyenes (o sioux, que en indios no estamos muy versados). Hasta va a tener a su servicio un mayordomo, que es un... ejem: que es una cabra muy grande, con perdón.

Nada más llegar a este lugar, un anciano le otorgará a Sword el título de "héroe oficial", así que nuestro amigo tendrá que enfrentarse a la difícil tarea de acabar con cuantos monstruos y bicharracos de toda calaña amenacen la vida de las diferentes áreas en las que se divide el país al que ha llegado.

POR FORTUNA, SWORD NO VA A ESTAR SOLO. Como es costumbre en este tipo de juegos, conoceremos a varios compañeros de viaje a lo largo de la aventura (¡los textos van a estar en castellano!), y además una de las notas más originales del juego será que también podremos capturar a algunos enemigos y llevárnoslos en nuestra VM para que nos ayuden durante los combates.

Con unos gráficos bonitos y muy coloridos, un aspecto entre manga japonés y cuento de hadas de los de toda la vida, luminoso en exteriores, pero quizás oscuro en los laberintos (que se generarán aleatoriamente cada vez que juguemos), «Time Stalkers» tratará de complacer a los muchos e impacientes aficionados al género que tiene nuestra consola. ■





❺ Como veis, la traducción de los textos será muy cachonda. Gracias a ella, no tendremos problemas para enterarnos de lo que ocurre en la aventura.
❻ Igual que ocurría en «Evolution», todas las mazmorras se generarán aleatoriamente cada ve que entremos en ellas.
❼ Dentro de una choza de la aldea india tendremos algunas pistas de por qué Sword ha aparecido en este mundo de fantasía.

▶ *Compañía:* ***Ubi Soft*** ***(www.ubisoft.es)*** ▶ *Fecha:* ***Noviembre*** ▶ *Género:* ***Acción/aventura***

Dinosaur

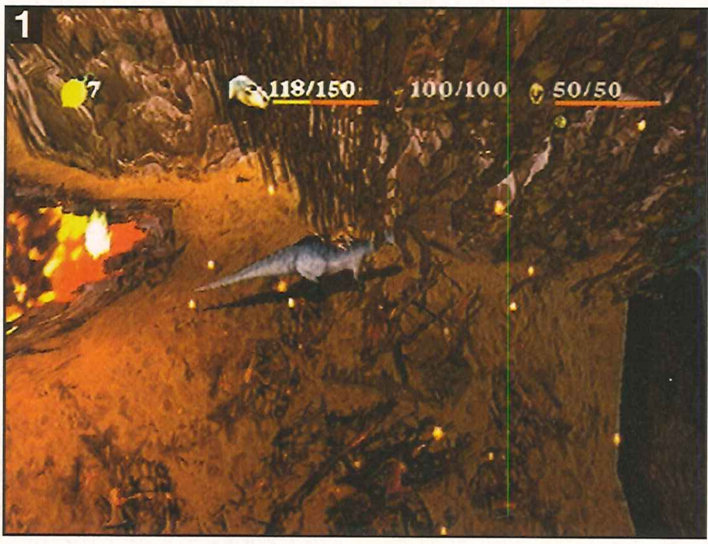
¿Pero hay alguien que se trague lo de que los dinosaurios desaparecieron de la Tierra hace más de 65 millones de años? ¡Si yo acabo de ver unos cuantos vivitos y coleando en mi Dreamcast!

El otoño se nos echa encima y las cosas vuelven a su orden natural tras las vacaciones: comienza otro curso, caen las hojas de los árboles, nuestra madre se aplica en un régimen para entrar en el bikini del año que viene, ¡y Disney prepara una nueva película!

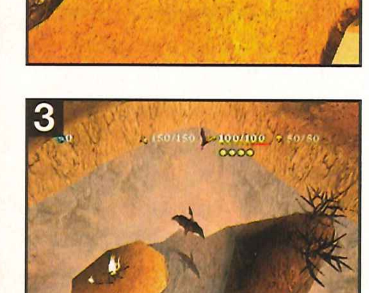
El 24 de noviembre se estrenará "Dinosaur", una de sus creaciones más ambiciosas, con un presupuesto de 200 millones de dólares (casi más de lo que gana un redactor de esta revista). Combinará las más avanzadas técnicas de animación por ordenador con paisajes reales, y nos dará una visión muy realista de la vida de aquellas criaturas que nos precedieron en el "alquiler" de este planeta, los dinosaurios.

Y CON LA PELÍCULA, ¡CÓMO NO!, LLEGARÁ TAMBIÉN una adaptación para consolas. La está desarrollando Ubi Soft y nos llegará en forma de juego de acción, con grandes dosis de aventura y algunas otras de RPG.

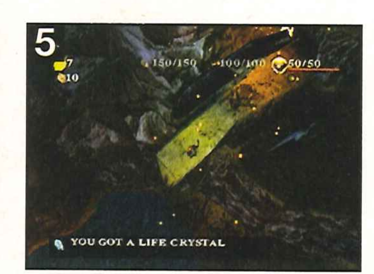
El argumento será fiel al de la película, y narrará las aventuras de una extraña pandilla formada por Aladar, un iguanodón; Zini, un lémur, y la pterodáctila Flia. En un mundo sumido en el caos por el impacto de un meteorito, los tres dinosaurios ▶▶



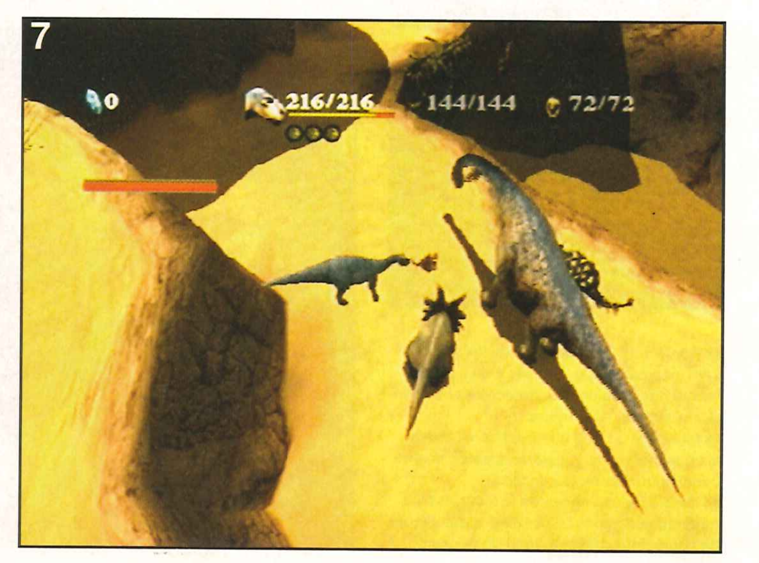




❶ Aladar es un potente iguanodón. Su gran tamaño y fortaleza lo convertirán en el mejor defensor del equipo contra los enemigos.
❷ El pequeño lémur podrá instalarse en la grupa de Aladar para viajar de un lado a otro sin correr más peligro que caerse.
❸ La pterodáctila Flia será la protagonista de las misiones en que sea necesario volar.

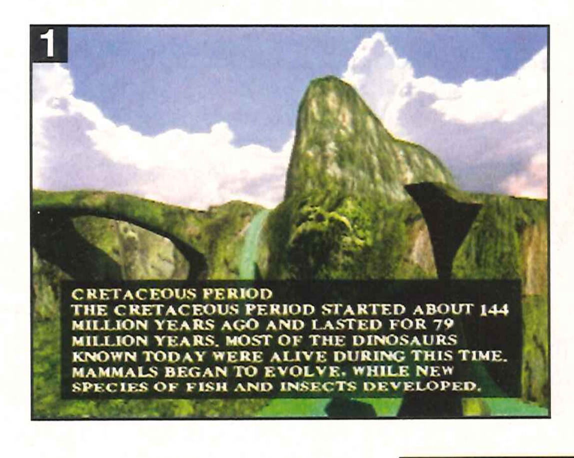


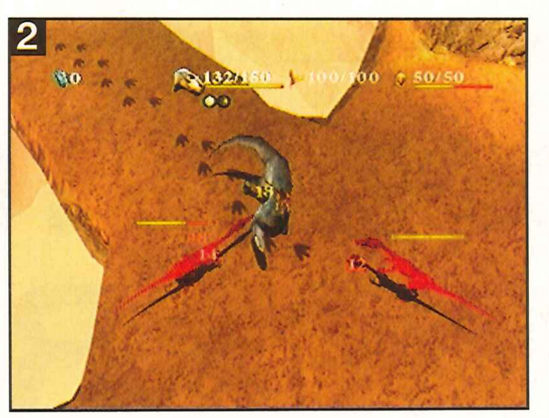




❹ En cuanto conozcamos una especie nueva la archivaremos en la enciclopedia.
❺ Zini, el lémur será el único en poder pasar por sitios angostos o a ciertas alturas.

❻ Cuando alguna cosa aparezca silueteada significará que podemos moverla o usarla.
❼ Esta fase dará comienzo con una reunión entre los jefes de las diferentes especies.





LAS CLAVES

LA MEZCLA DE GÉNEROS. «Dinosaur» va a ponernos a luchar por nuestra propia supervivencia, lo que supondrá muchas situaciones de acción y otras en que la aventura primará para solucionar ciertos problemas.

EL SELLO DE DISNEY. Y es que, aunque no estemos ante una película de dibujos animados al uso, el sello de la Disney estará patente, en importantes detalles como la falta de violencia explícita o la clara vocación didáctica de la "enciclopedia" del cretácico.

UN EQUIPO DE LO MÁS COMPENETRADO. La idea de poder jugar en cualquier momento con cada uno de los protagonistas y que cada uno tenga habilidades diferentes (que además irán aumentando) parece interesante.

➊ Ahora ya podréis decirle a vuestra madre que no estáis jugando, sino estudiando.
➋ Cuando nos ataquen otros bichos, la cola de Aladar será un arma estupenda.
➌ Los números nos indicarán la vida que quitemos a los rivales con nuestros golpes.
➍ La peligrosidad de algunos enemigos aumentará cuando nos ataquen en grupo.

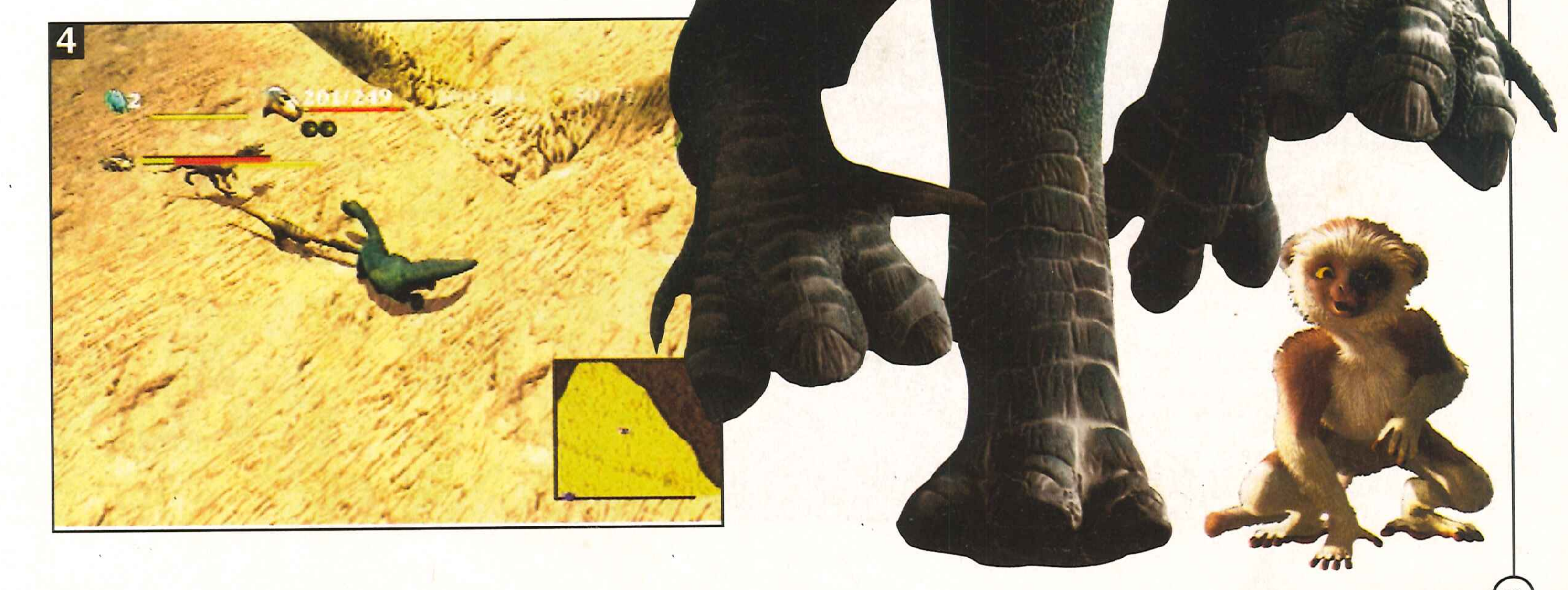
tendrán que buscar otras tierras donde la vida sea más fácil.

Recorreremos un montón de fases en lucha por la supervivencia, nos tendremos que defender de especies hostiles que nos verán como un estupendo aperitivo, y también nos tocará usar el coco para resolver cada situación alternando el control de los tres personajes y combinando sus diferentes habilidades: los saltos del Lemur, la fuerza del iguanodón y el vuelo de la pterodáctila.

GRÁFICAMENTE, «DINOSAUR» ESTARÁ MUY CUIDADO, sobre todo en la generación de los grandes escenarios donde se desarrollará la acción, si bien los personajes nos han parecido demasiado pequeños en esta primera toma de contacto que hemos tenido con el juego.

Además, para que los interesados aumenten sus conocimientos sobre aquella época, el juego contará con una "enciclopedia virtual" en la que podremos conocer algunos datos de las especies animales que vayamos encontrando en el juego.

Así que ya no tenemos excusa para llegar tarde a la cita: será en los mejores cines y, por supuesto, en la mejor consola. ■



▶ Compañía: **Infogrames** (www.infogrames.com) ▶ Fecha: **Octubre** ▶ Género: **Velocidad**

Looney Tunes Space Race

Me pareció ver un lindo gatito. ¡Y en vez de jugar conmigo se ha subido en un cohete y está echando carreras por todo el Sistema Solar! Bueno, le preguntaré si yo también puedo correr…

Bugs Bunny, el conejo más famoso de la historia, va a descuidar durante algún tiempo su plantación de zanahorias, porque está preparando su debut en nuestra consola. Y se va a estrenar corriendo en un juego de carreras locas en el que participará a bordo de un cohete sideral.

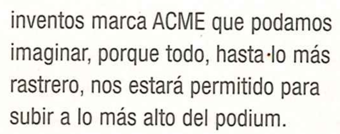
Y claro, los demás Looney Tunes no van a dejarle solo, así que contra nuestro amigo competirá gente que no necesita presentación: el Coyote, el Pato Lucas, el Gato Silvestre, Piolín o el mismísimo Elmer Gruñón, entre otros (algunos serán secretos).



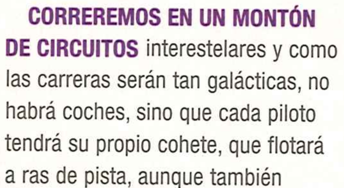


Contando con el enorme tirón de estos protagonistas, los creadores de Infogrames nos están preparando este «Space Race» con el que van a tratar de igualar el éxito que tuvieron con «Wacky Races» (la adaptación de la serie de dibujos animados de Los Autos Locos, ¿recordáis?).

Así que ya nos podemos preparar para dejarnos el dedo índice en el gatillo del acelerador y para utilizar también los más disparatados inventos marca ACME que podamos imaginar, porque todo, hasta lo más rastrero, nos estará permitido para subir a lo más alto del podium.



CORREREMOS EN UN MONTÓN DE CIRCUITOS interestelares y como las carreras serán tan galácticas, no habrá coches, sino que cada piloto tendrá su propio cohete, que flotará a ras de pista, aunque también podrá echar algún que otro vuelo. ▶▶





❶ ¿Para que querremos un piano de cola en un juego? ¡Para lanzarlo, claro!
❷ Cuack, tantas cajas amontonadas de ACME me ponen las plumas de gallina.
❸ Este circuito os va a dejar helados.



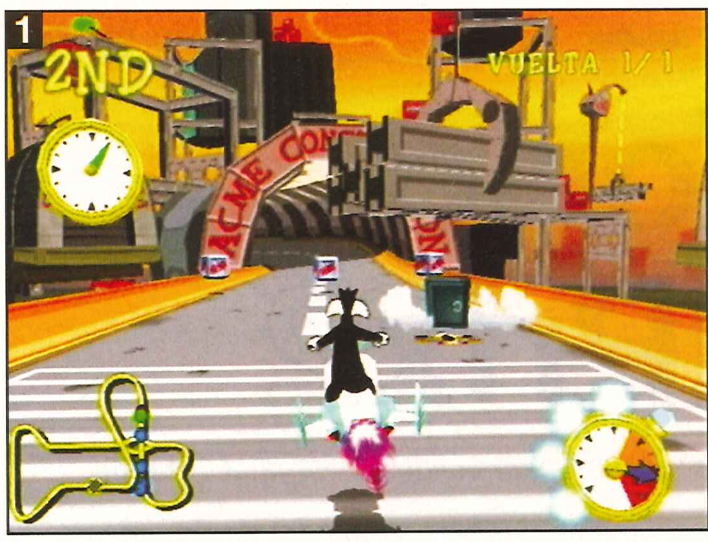






❹ Cada carrera será retransmitida y comentada por la novia de Bugs Bunny.
❺ Pesa una tonelada y es una plancha verdaderamente eficiente. Lo malo es que alguien lo use para plancharnos a nosotros.
❻ Lucas va segundo, pero tomará la delantera en cuanto el conejo se despiste.
❼ Los efectos de sonido, como en la serie, no tendrán desperdicio: pitos golpes, etc.
❽ La lista de objetos (marca ACME) con los que podremos atacar será larguísima. Vaya, nos acaban de desintegrar. Por listos.











❶ Todos los circuitos tendrán un diseño galáctico, pero muy acorde con la serie. ¡En este van a llover cajas fuertes del cielo!
❷ ¿Habéis visto alguna vez a un Looney Tune conduciendo sin dientes?
❸ Los cohetes volarán a ras de pista, pero si tenemos un descuido nos caeremos y acabaremos perdidos en la galaxia.
❹ Como en juegos parecidos, podremos conseguir secretos: habrá otros personajes, y galerías de imágenes como ésta.

▶▶ Ganando carreras podremos conseguir abrir nuevos circuitos secretos, y también tendremos diferentes objetivos en cada pista. Además, la juerga estará servida cuando conectemos cuatro mandos en nuestra consola y probemos el excitante modo multijugador.

Por supuesto, la locura y el sentido del humor primarán en las carreras gracias a la simpática personalidad de estos macarrillas, así como a los muchos "gadgets" que tendremos a nuestra disposición para atacar a nuestros rivales: los golpearemos con el típico puño extensible, les dispararemos rayos desintegradores, o les lanzaremos yunques, pianos de cola e incluso elefantes de color rosa. Todos, como ya os hemos dicho antes, serán de la marca de cacharros estrambóticos más conocida del mundo: ACME.



EL CARISMA DE LOS LOONEY TUNES. Sin duda, una baza importantísima de este juego estará en lo archifamosos que son sus protagonistas. ¿Acaso hay alguien en el mundo que no conozca a Bugs Bunny?

LOCURA Y DIVERSIÓN. La constante utilización de artilugios locos marca ACME como arma, cada cual más estrafalario, le dará a «Space Race» los puntos de imprevisión y sorpresa típicos del género de las carreras locas.

IDEAL PARA LOS MÁS PEQUEÑOS. Aunque cualquier aficionado al género lo encontrará divertido, por sus características el juego,estará especialmente indicado para los peques de casa.

EL JUEGO TENDRÁ UN ASPECTO ESTUPENDO, al más puro estilo de los dibujos animados de la serie, pero en tres dimensiones: circuitos enrevesados y muy coloristas, y un montón de animaciones de los personajes moviéndose sobre su vehículo de una forma magnífica.

En la versión que hemos podido jugar hemos disfrutado de las voces originales de la serie, en inglés, pero esperamos que en Infogrames vuelvan a repetir el acierto que han tenido con «Wacky Races», doblando el juego al castellano. Si así lo hicieran, todos podríamos entender perfectamente las frases típicas de los personajes, como "¿qué hay de nuevo, viejo?" o "me pareció ver un lindo gatito". Y claro, Silvestre nos diría con su lengua de trapo eso de que sólo le gustan los canarios… ¡asados y en el plato!

Toda la galaxia está ya preparada, y nosotros hemos hecho un pedido a ACME ¡para que nadie nos quite el primer puesto! ■









❺ Las carreras para cuatro jugadores van a ser una juerga completa. ¡Divertidísimas!
❻ Desde luego, que mal llevan lo de no ganar la carrera el Coyote y el pato Lucas.
❼ Josemite Sam también participará sobre un minicohete "chiquito… pero matón".
❽ Silvestre conducirá un curioso híbrido entre cohete y moto Vespa antigua.

▶ *Compañía:* ***Video System*** *(www.dreamsquare.co.jp)* ▶ *Fecha:* ***Octubre*** ▶ *Género:* ***Velocidad***

F1 World GrandPrix2

Queridos padres: como no os veo muy dispuestos a regalarme un bólido de Fórmula 1 por mi cumpleaños, he pensado que lo mejor será que me compréis el último simulador de Dreamcast.

Ya está a punto de llegar a nuestras consolas la segunda entrega de uno de los simuladores de Fórmula 1 más realistas del mercado, así que será mejor que tratéis de conseguir un buen puesto en la parrilla de salida si no quieres quedarte sin él.

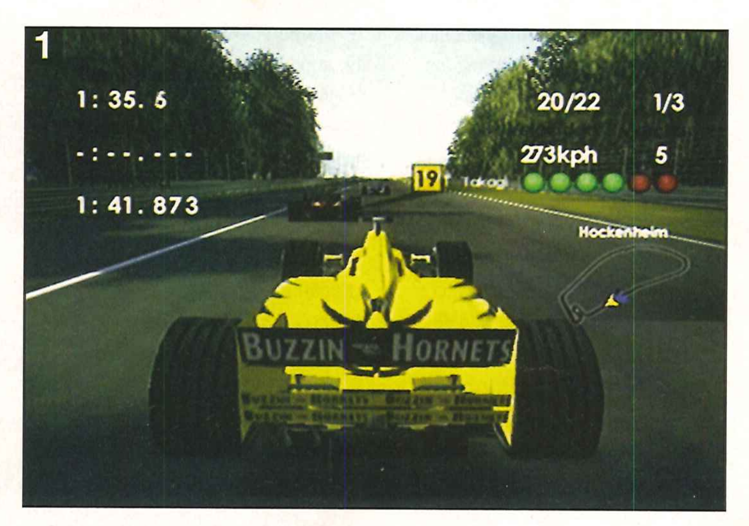
Las mejoras que nos ofrecerá «F1 World Grand Prix II» van a ser considerables, aunque estaréis con nosotros en que la primera parte ya había situado el listón muy arriba.

Vamos a seguir contando con los datos reales de cada escudería, tanto los de los vehículos como de los pilotos, y seguro que los mejores aficionados sabrán apreciar la labor de información gracias a la cual podremos presenciar las mejores carreras del pasado campeonato controlando las cámaras como si fuéramos realizadores de televisión.

La calidad gráfica de este juego será de lo mejorcito. Simplemente tendremos que fijarnos en el aspecto tan fabuloso que mostrarán los 16 circuitos verdaderos del campeonato o en el perfecto acabado de los bólidos, cada uno de ellos cómplice de los cambios climáticos o de los efectos que producirá la luz del sol.

Las mejoras continuarán en el apartado jugable, con un control más asequible (sobre todo si optamos por jugar con el estilo arcade), y con la ausencia total de ralentizaciones de la imagen cuando varios vehículos aparezcan a la vez en la pantalla.

¿Probasteis la demo jugable que os ofrecimos en el número pasado? Seguro que os terminó de convencer de que nuestra caja de los sueños sigue siendo un lugar de auténtico privilegio al que deben acudir los buenos aficionados a la velocidad. ■





❶ El aspecto de los vehículos va a ser imponente. Fijaros en el tamaño que ocupa el de la imagen, pero tened cuidado: como frene, nos podemos dar de boca con él.
❷ No, no hemos tomado una fotografía de una retransmisión de televisión. Es que los gráficos van a mostrar un realismo capaz de dejarnos con la boca abierta.

LAS CLAVES

REALISMO EXTREMO. Los chicos de Video System siempre han dotado a su simulador de un espíritu de lo más realista, y así lo vamos a comprobar en este juego, con bólidos y circuitos como los del campeonato de verdad.

¿ARCADE O SIMULACIÓN? Estas dos opciones de juego nos permitirán disfrutar de dos estilos distintos. El primero, más veloz y vertiginoso, el segundo más acorde con la conducción de los Fórmula 1 reales.

UN DUELO APASIONANTE. Con la llegada de este título, cortesía de Konami, y la de «F1 Racing Championship», de Ubi Soft, los aficionados tendremos dos buenas opciones para elegir.









❸ ¿No estáis deseando probar el juego y comprobar lo que se siente ahí arriba, con la copa de campeón en la mano?
❹ Vamos a poder correr en los 16 circuitos del campeonato verdadero. El de Cataluña estará también, ¡faltaría más!
❺ ¡Cuidado! Ha habido un accidente y hace falta frenar a tope. ¡Lástima de neumáticos!
❻ Durante las carreras tendremos varias vistas diferentes para elegir. Esta interior será como la que tienen los pilotos reales.

▶ Compañía: **Konami** (www.konami-europe.com) ▶ Fecha: **Octubre** ▶ Género: **Deportivo**

International Track&Field

Saltar, correr, levantar peso, lanzar jabalina... ¿Es que no vamos a tener un mes de descanso con esto de los Juegos Olímpicos? ¡Al menos ya no podrán decir que los videojuegos no son sanos!

Con la celebración de los Juegos Olímpicos de Sydney nos está llegando un aluvión de juegos deportivos que nos va a dejar llenos de agujetas. Y uno de los títulos que no podía faltar a esta cita es «International Track & Field», todo un clásico que ahora da el salto a los 128 bits de nuestra consola.

El juego nos permitirá participar en un total de ocho pruebas: salto de longitud, barra horizontal, salto de pértiga, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, levantamiento de peso, 110 metros vallas y lanzamiento de martillo. Además, más os vale estar en buena forma, porque también va a haber otras cuatro pruebas ocultas que se abrirán cuando consigamos un buen resultado en las anteriores.

El simulador de Konami tendrá tres opciones de juego principales: un modo trial donde vamos a poder entrenar en las distintas pruebas, un modo de campeonato olímpico donde tendremos que dar el máximo para conseguir alguna medalla y, ¡cómo no!, un modo multijugador para poder humillar a un amiguete ante un estadio repleto de público.

El sistema de control será el ya clásico pulverizado de botones con rapidez y precisión para conseguir el el ángulo exacto al saltar o lanzar la jabalina, por ejemplo. ¿Tenéis los dedos listos para batir el récord? ■



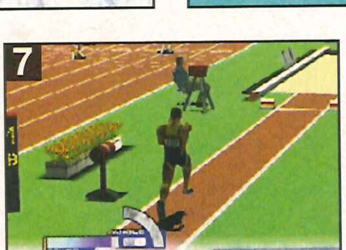




❶ Si conseguimos no marearnos de tanto dar vueltas, el lanzamiento de martillo será una de las pruebas más interesantes.
❷ Las repeticiones de las carreras van a ser bonitas y espectaculares. ¿A que parece una retransmisión de televisión?
❸ La tensión se palpará en los momentos previos a la salida de los 100 metros. ¿Habrá alguno capaz de batir el récord?







❹ En las pruebas de salto tendremos que medir no sólo la velocidad, sino también el ángulo justo para superar la altura.
❺ Las modalidades deportivas no se van a limitar sólo al atletismo. También tendremos otras de gimnasia como la barra fija.
❻ Este mocetón se ha dejado los riñones en el intento, pero se irá de vuelta a casa con una medallita en el bolsillo.
❼ En el juego no habrá atletas reales, pero sí que podremos editar los nombres.

LAS CLAVES

UN CLÁSICO DEPORTIVO. La serie «International Track & Field» es una de las clásicas de toda la vida en esto de jugar a las Olimpiadas. Pero claro, esta vez nos llegará con un buen lavado de cara a nivel gráfico.

PRUEBAS PARA TODOS LOS GUSTOS. Las doce pruebas en las que podremos participar (aunque sólo habrá ocho abiertas desde el inicio del juego) nos permitirán tener la variedad suficiente para que nos lo pasemos en grande.

UN CONTROL SENCILLO. Será de lo mas fácil controlar a nuestros deportistas gracias al sistema que tan buenos resultados dio en las máquinas recreativas y que se usó después otras versiones del juego.

METROPOLIS STREET RACER

¿Londres, Tokio y San Francisco? No he estado allí nunca, pero **me conozco sus calles** al dedillo.





- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **BIZARRE CREATIONS** *www.bizarrecreations.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un Alfa Romeo nos precede en esta carrera por las calles de Londres. Fijaros en cómo está hecho el coche, mirad los detalles de los edificios, observad las texturas de la calle… ¡Alucinad, amigos, alucinad!

Bueno, por fin está aquí. Ya casi no podíamos aguantar más para tener una versión final de «Metropolis Street Racer» en nuestro poder. Ha pasado más de un año desde que viajamos a las oficinas de Bizarre para ver la primera presentación del juego, y han sido muchas las desilusiones que nos hemos llevado con los retrasos que ha venido sufriendo.

SIN EMBARGO, AHORA COMPRENDEMOS por qué han tardado tanto en acabarlo: estamos ante uno de los juegos de carreras más completos que se han hecho nunca. Y al decir esto nos referimos al juego en su globalidad, porque «MSR» no se queda en unos buenos gráficos, ni se rebaja a un planteamiento tipo "hazte con todos" (¿dónde hemos oído esta frase?) respecto a los coches y los circuitos. Este simulador es como una vigilante de la playa: tiene cantidad y calidad de sobra.

Quizá lo que conocíamos mejor hasta ahora era su apartado visual, porque casi desde el primer día estaba claro que «MSR» iría más allá que el resto en cuanto al realismo de los circuitos.

No hace falta recordar que los programadores se han currado reproducciones casi exactas de decenas las calles de Londres, Tokio y San Francisco (un trabajo en el que han invertido miles de fotografías, horas y horas de vídeo, y una fortuna pidiendo comida rápida).

Sin embargo, una cosa es decirlo y otra verlo en la realidad, porque el resultado impresiona. Y eso que no nos ha llamado tanto la atención ver, por ejemplo, el Big Ben londinense como ▶▶

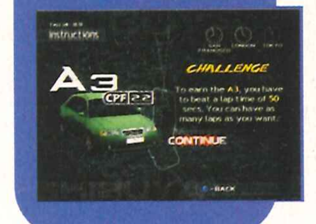


El freno de mano es nuestro mejor aliado cuando tenemos que girar a toda velocidad.



CAMBIO DE MODELO

Al inicio del juego sólo podemos elegir entre tres coches distintos. Luego vamos consiguiendo el resto de modelos según pasamos niveles, pero antes de poder conducir un nuevo coche todavía nos queda superar una prueba. Sólo entonces podemos contar definitivamente con él. (Aviso: aunque todos los menús de estas páginas estén en inglés, estarán en castellano en el juego que salga a la venta aquí).









CONCESIONARIO OFICIAL «MSR»









El secreto de los coches de «Metropolis Street Racer» por fin se ha descubierto. Hay más de 40 modelos reales de las marcas más famosas, aunque el juego tiene una característica sorprendente: no podemos tener todos disponibles a la vez, sino sólo los que nos quepan en la tarjeta de memoria. Al inicio del juego hay tres bloques de memoria disponibles, aunque luego podemos ganar alguno más en el modo principal.



La calidad de los gráficos de «MSR» es una pasada. Los escenarios mantienen siempre una solidez a prueba de bombas, y los coches incluso nos dejan ver al conductor moviendo el volante a través de la luna trasera.

descubrir detalles que pasan desapercibidos, pero son los que le dan valor al juego: los cables del tendido eléctrico que cruzan algunas calles, las texturas de los carteles en los recorridos japoneses, o comprobar la profundidad de las calles, incluso las que no nos dejan pasar por estar cortadas.

EL GARAJE DE COCHES DEL JUEGO es otro de los aspectos que hemos podido confirmar. Hay más de 40, y podemos encontrar desde utilitarios de andar por casa (Renault Clio, Peugeot 206) a flamantes deportivos (Audi TT, Mercedes SLK), todos con una fabulosa presencia y una calidad que nos deja ver al piloto al volante a través de las lunas traseras.

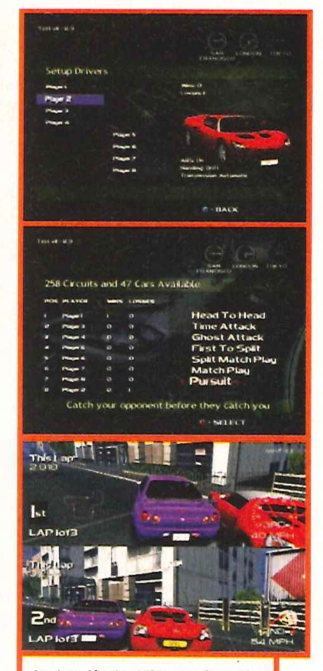
Lo único que podrían haber mejorado es el de los reflejos sobre la carrocería, pero se ve que la gente de Bizarre echó el resto en el trabajo con los escenarios, y la cosa no daba para más.



Pero como os decíamos antes, lo que más sorpresa nos ha causado al ver el juego final es lo bien que este espléndido apartado técnico se compagina con el apartado jugable. La pieza maestra tiene un nombre: se llama Kudos, y el lema

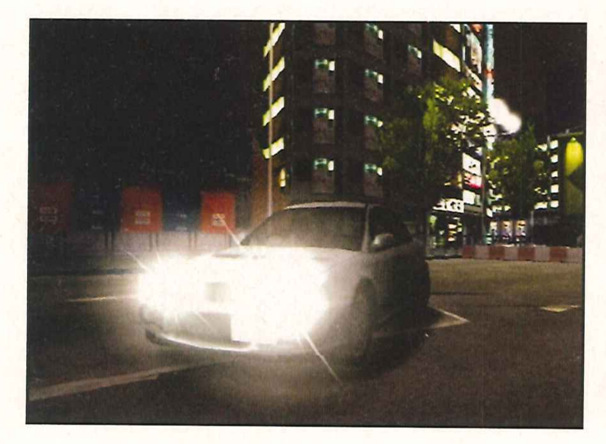


El botón Y sirve como espejo retrovisor. Así podemos ver a los coches que nos siguen.

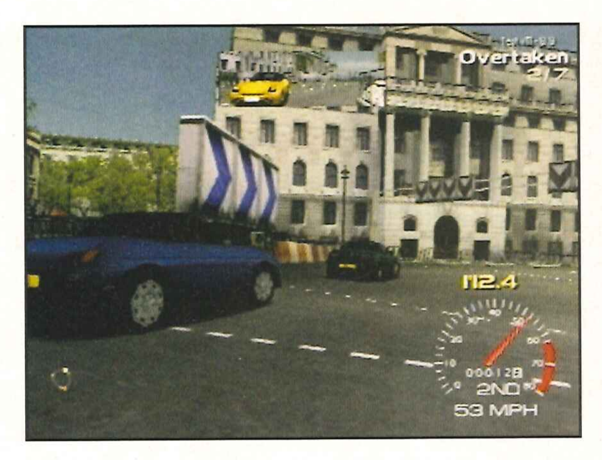


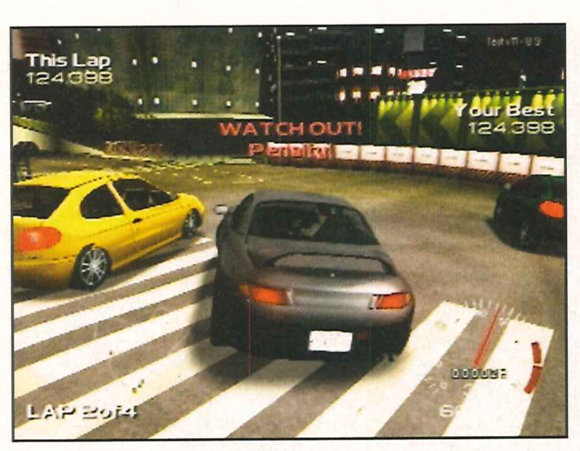
La duración de «MSR» no sólo está asegurada por su magnífico modo de competición individual. El juego también incluye un completísimo apartado multijugador con varios modos de juego. Además, ¡pueden enfrentarse dos equipos de cuatro miembros cada uno!



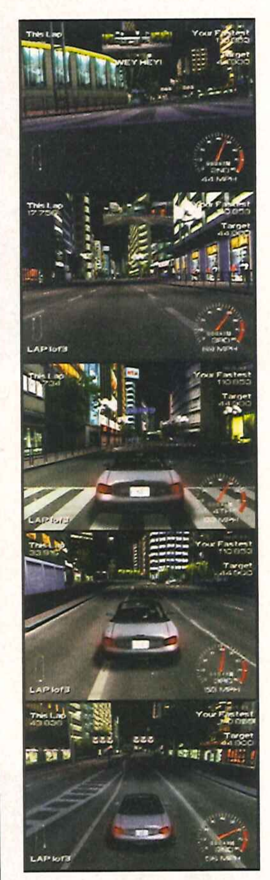




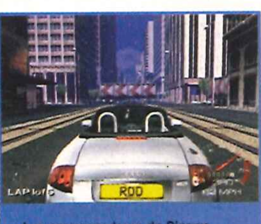




CINCO VISTAS PARA VIAJAR POR LA CIUDAD



Cada una de estas cinco pantallas corresponde a una de las vistas con las que podemos correr en «MSR». Las dos interiores (arriba) son bastante jugables, aunque las exteriores, sobre todo la más alejada, tienen la ventaja de que nos dejan ver las curvas con suficiente anticipación.



Los programadores de Bizarre han metido un montón de detalles en el juego. Uno de ellos es la posibilidad de poner nuestro nombre en la matrícula del coche (ROD= Revista Oficial Dreamcast).

▶▶ inglés del juego aclara su significado: "It is not how fast you drive. It is how you drive fast" (no importa lo rápido que conduzcas, sino cómo conduces rápido).

Y ES QUE «MSR» ES EL PRIMER JUEGO de carreras que no sólo premia el que lleguemos primeros a meta, sino también nuestro estilo mientras conducimos.

Este planteamiento se plasma perfectamente en el modo principal de juego, un recorrido a lo largo de 25 capítulos, cada uno dividido en 10 niveles, lo que suma un total de 250 niveles (¡y 250 circuitos diferentes!).

Cada uno de estos niveles nos propone un desafío, que puede ser varios tipos: batir records del circuito, correr contra uno o varios rivales, entrar en mini-campeonatos o cumplir misiones (alcanzar una velocidad máxima, adelantar coches...).

Y ahora es donde entran en juego los famosos kudos, que miden nuestra pericia al volante y se consiguen no sólo cumpliendo el reto que nos proponen en cada nivel, sino también conduciendo con soltura, sin chocarnos, tomando bien las curvas ▶▶

KUDOS: LA PALABRA MÁGICA DEL JUEGO







El modo de juego principal está dividido en 25 capítulos con 10 niveles cada uno. En cada nivel nos proponen un reto distinto, y la clave no sólo está en superarlos, sino en hacerlo conduciendo bien. Así ganamos kudos, que son los que nos permiten llegar a los niveles más avanzados.



Si alguno ha estado en la zona de Picadilly Circus, en Londres, seguro que podrá reconocer los edificios en esta pantalla. ¡Si es que nos dan ganas de meternos en Burger King a comer una hamburguesa!





La música del juego es una maravilla, y podemos incluso configurar la radio del coche.

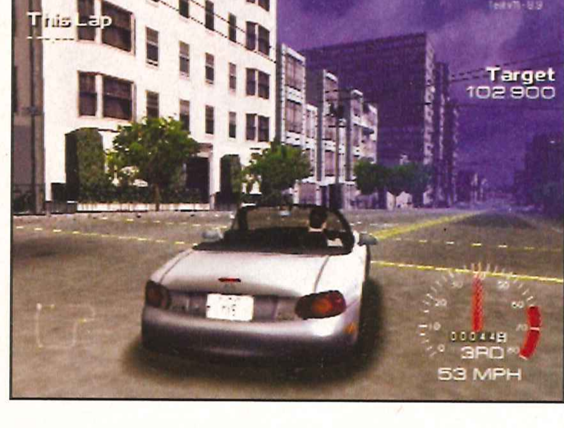
LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST Y «MSR» TE LLEVAN A HACER TURISMO



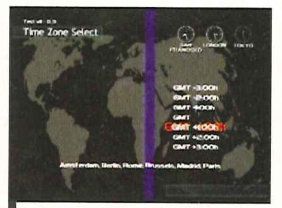
LONDRES: El Big Ben, Picadilly, el edificio del Parlamento o Trafalgar Square se pueden visitar en el juego.

SAN FRANCISCO: ¿Vienes de paseo por las famosas calles empinadas de la ciudad o el distrito de negocios?

TOKIO: Miles de carteles luminosos jalonan la ciudad, aunque también puedes visitar un templo antiguo.







Fijando la franja horaria en la que estamos, la hora de cada ciudad cambia en tiempo real.

▶▶ o parando en los pasos de cebra (¡esto es broma!).

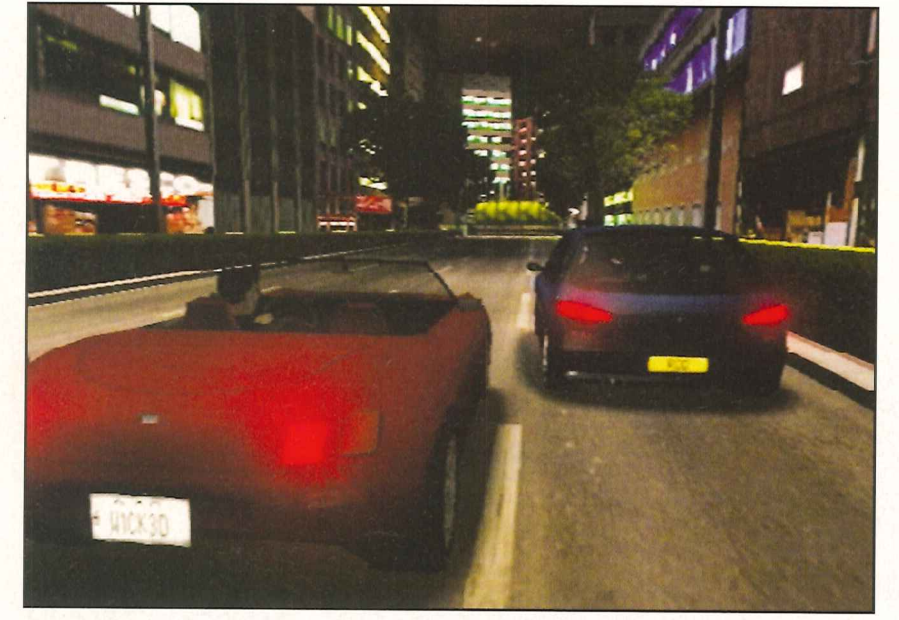
En función de los kudos que conseguimos pasamos de nivel y se desbloquean nuevos coches y circuitos. ¿A que mola la idea? Pues va más lejos, permitiendo que apostemos kudos en cada reto, o haciendo que, por ejemplo, nos premien con más kudos si pasamos un nivel compitiendo con un coche inferior al que llevan nuestros rivales (por eso no importa tanto conducir el vehículo más potente como hacerlo con maestría).

Y LO MEJOR ES QUE EL JUEGO todavía nos depara alguna sorpresa que hace que su calidad y su duración aumenten. Hablamos, por ejemplo, de ese modo de juego que permite organizar competiciones por equipos de hasta ocho personas. Nos referimos también a las funciones en Internet, que nos permitirán presumir de los kudos que consigamos frente a jugones de todo el mundo, o a la mejor banda sonora que hemos oído hasta ahora en un juego de Dreamcast (con el permiso de la señorita Ulala, claro).

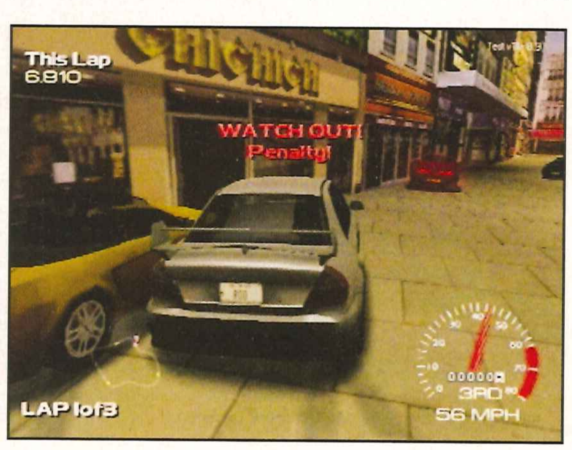
Hablamos, en definitiva, del mejor juego de carreras que tiene nuestra consola. ■



El juego premia con kudos nuestra buena conducción, y lo avisa con un mensaje que aparece en pantalla cuando, por ejemplo, tomamos bien una curva. Bueno, pues incluso ese mensaje lo podemos editar para que diga lo que nosotros queramos.







▲ **Nos encanta:** Los escenarios, por supuesto. Todos los modelos de coches. La original mecánica de juego, que premia la conducción.

▼ **Podía haberse mejorado:** Uno de los pocos defectos que le hemos encontrado es la ausencia de reflejos en la superficie del coche.

Valoración

«MSR» ha confirmado lo que esperábamos de él: se trata del simulador de carreras más completo que hay en el catálogo de Dreamcast.

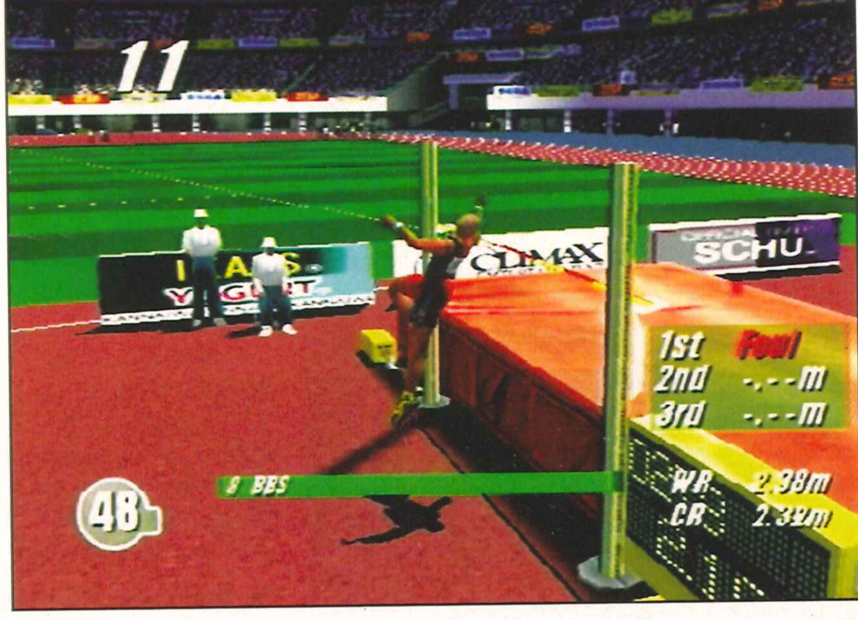


VIRTUA ATHLETE 2K

Un juego perfecto para los que sabemos que se suda menos **haciendo deporte** sentados en el sillón de casa.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **CASTELLANO**





En estos días de Olimpiadas parece que a todos nos entra un gusanillo especial y el cuerpo nos pide hacer un poco más de deporte del habitual (algo no muy difícil en ciertos miembros de la redacción). Sega, que es lista y lo sabe, no ha desaprovechado la ocasión para ofrecernos «Virtua Athlete 2K», un título con el atletismo como motivación.

En él, nos enfrentamos a siete pruebas: salto de longitud, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de altura, el 1.500, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de peso. Nuestra participación en cada una la realizamos de un modo que cualquier aficionado al género conoce perfectamente: dar caña a dos botones para correr y pulsar otro en el momento justo para lograr el ángulo ideal en el salto, para pasar las vallas, etc. Es un control típico del subgénero atlético, y sigue dando estupendos resultados (si nuestro mando pudiera hablar, quizás no opinaría lo mismo…).

PERO LO REALMENTE DESTACABLE del juego es, a nuestro juicio, su soberbio aspecto visual: el imponente estadio está lleno de vida, tanto en las gradas como a pie de pista (con fotógrafos, jueces, etc), y los atletas lucen un tamaño enorme en la mayoría de las pruebas. Además, muestran un gran nivel de detalle en el dibujo de sus músculos, y cuentan también con gran variedad de movimientos, todos muy bien animados, por cierto.

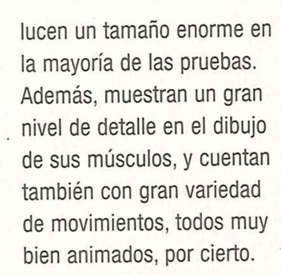
Otro dato muy positivo es que «Virtua Athlete 2K» tiene unos excelentes juegos de cámaras, que enfocan a los atletas desde todo los ángulos, antes, durante y después de cada prueba. Nuestra sensación es la ▶▶

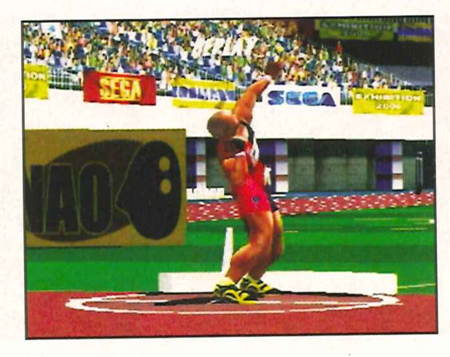
¡JUGADLO CON AMIGOS!

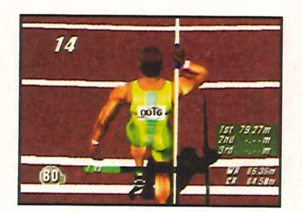
Hay juegos que son más recomendables en su modo multijugador que en el individual, y éste es uno de ellos. Tener cuatro mandos es indispensable para poder disfrutar a tope de él.

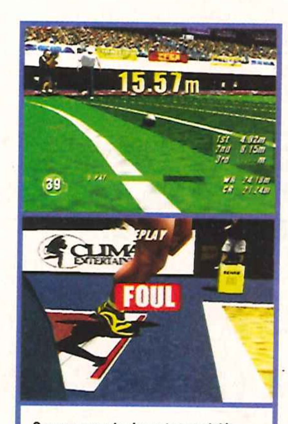


Si lo tenemos seleccionado, antes de cada prueba recibimos un sencillo tutorial con los botones que debemos pulsar y en qué momento.









Como en cualquier retransmisión deportiva de categoría, disfrutamos de un incontable número de cámaras repartidas por el estadio, que nos ofrecen los resultados de nuestros lanzamientos o nos dan planos cercanos de nuestros fallos.



▶▶ de estar protagonizando un evento retransmitido por televisión, siempre ayudado por el toque dramático que le ponen a las repeticiones.

«Virtua Athlete 2K» no cuenta con licencia oficial, así que no aparecen atletas reales. Lo que sí tenemos es un editor para crear uno a nuestro gusto, si bien le podemos editar el nombre, el país o su ropa, pero no lo que de verdad importa, que son sus cualidades físicas. Además, sólo podemos crear atletas masculinos, porque las chicas no participan en el juego (como se entere la Cristina Almeida...).

LA FALTA DE LICENCIA NO ES UN HANDICAP a la hora de pasarlo bien. En todo caso, si lo es, resulta un problema menor, porque los fallos más graves del juego, demasiado evidentes algunos, están centrados en otros apartados distintos.

Por más vueltas que le hemos dado a los dos modos de juego (exhibición y torneo rápido), no hemos visto diferencias entre ellos: la cosa consiste en superar las siete pruebas y ya está. Vamos, que en cualquiera de los dos un jugador individual llega al final de la partida en unos diez minutos, y luego tiene que "disfrutar" de los títulos de crédito.

Y es que siete pruebas son muy pocas (no llegan ni siquiera a las diez de un ▶▶

UN DEPORTISTA VIRTUAL A NUESTRA MEDIDA



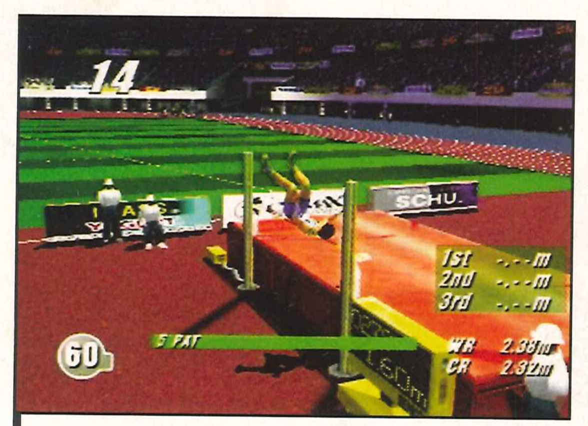






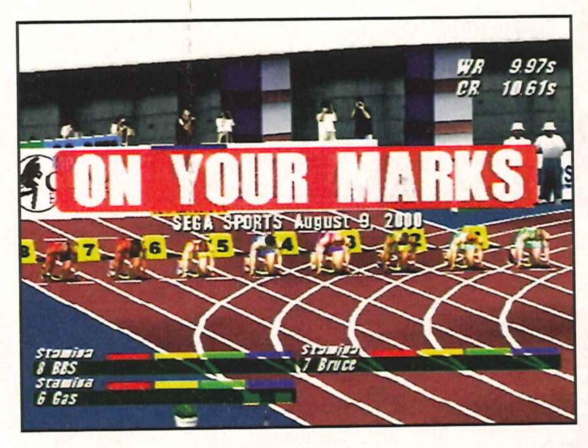
Este editor nos permite crear nuestro propio atleta, elegir su uniforme, su nacionalidad y hasta sus hobbies favoritos. Estos últimos los conseguimos en la competición individual, una opción a la que todavía no le hemos encontrado sentido.

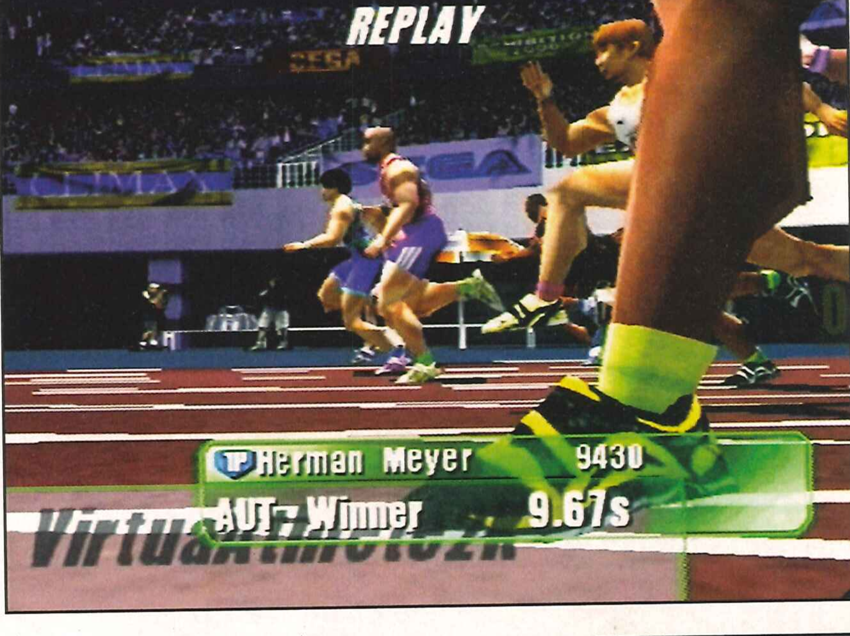


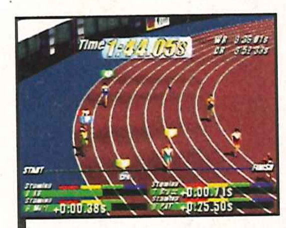


Para superar el listón tenemos que tomar velocidad, saltar a tiempo, coger un buen ángulo y al final levantar las piernas. Fácil, ¿no?











En la prueba de 1.500 no sólo tenemos que vigilar nuestra velocidad, sino también esa barra de colores, que es la que mide nuestro cansancio.

▶▶ decathlon) y el juego se acaba en seguida. Es cierto que los records que se consiguen quedan grabados y podemos repetir todas las veces que queramos para superarlos, pero no deja de ser más de lo mismo. Lo que el juego pide a gritos es un modo historia en el que entrenar a nuestro atleta y seguir su trayectoria en diferentes campeonatos.

Y lo que ya es realmente patético son los "premios" que conseguimos si nuestra participación ha sido buena: se desbloquean deportes favoritos y hobbies para los atletas que creamos, del orden del patinaje artístico, la pesca de altura o las danzas hawaianas. Y no es que vayamos a ver a nuestro atleta practicarlos, que eso podría haber sido gracioso, sino que lo podemos crear diciendo que le gusta jugar a los bolos (¡...!).

DESPUÉS DE TODO LO DICHO, cualquiera se dará cuenta de que la vocación de «Virtua Athlete 2K» son claramente las partidas para cuatro jugadores. Si nos reunimos con tres amigos, este modo de juego llega a ser enormemente divertido gracias a los numerosos piques que suelen conllevar estos juegos, tanto en las pruebas por turnos (saltos, lanzamientos) como en las que competimos todos a la vez (1.500, 100 metros).

Queda así «Virtua Athlete 2K» como un juego de gran calidad técnica, que podría haber sido glorioso, pero que al tener un modo individual tan limitado sólo da lo mejor de sí mismo si podemos competir con tres amigos. ■



La calidad gráfica del juego es indiscutible. Desde las animaciones de los atletas hasta los detalles del estadio, pasando por las repeticiones.

EL ATLETA COMPLETO

«Virtua Athlete 2K» nos permite participar en siete pruebas distintas, muy bien reproducidas, pero que se quedan un poco cortas para lo que se estila en este tipo de juegos. La clave es que se han limitado al atletismo, sin tocar otros deportes.

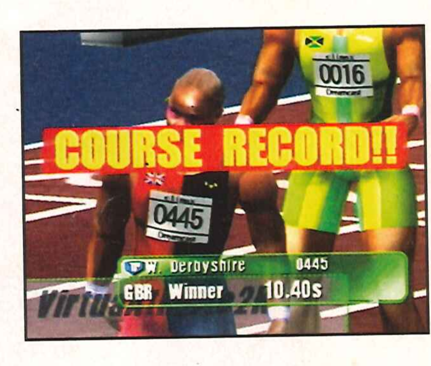
¿QUIERES FIGURAR ENTRE LOS MEJORES?



Batir un récord mundial en «Virtua Athlete 2K» no es sólo una satisfacción personal. También podemos ponerlo en un ranking mundial vía Internet para ver quién nos supera.

▲ Nos encanta: Calidad gráfica desbordante, un control sencillo, unas animaciones estupendas y un modo multijugador fantástico.

▼ Podía haberse mejorado: El modo individual es demasiado flojo. La ausencia de un modo para seguir la carrera de nuestro atleta resulta clamorosa. ¡Qué lástima!



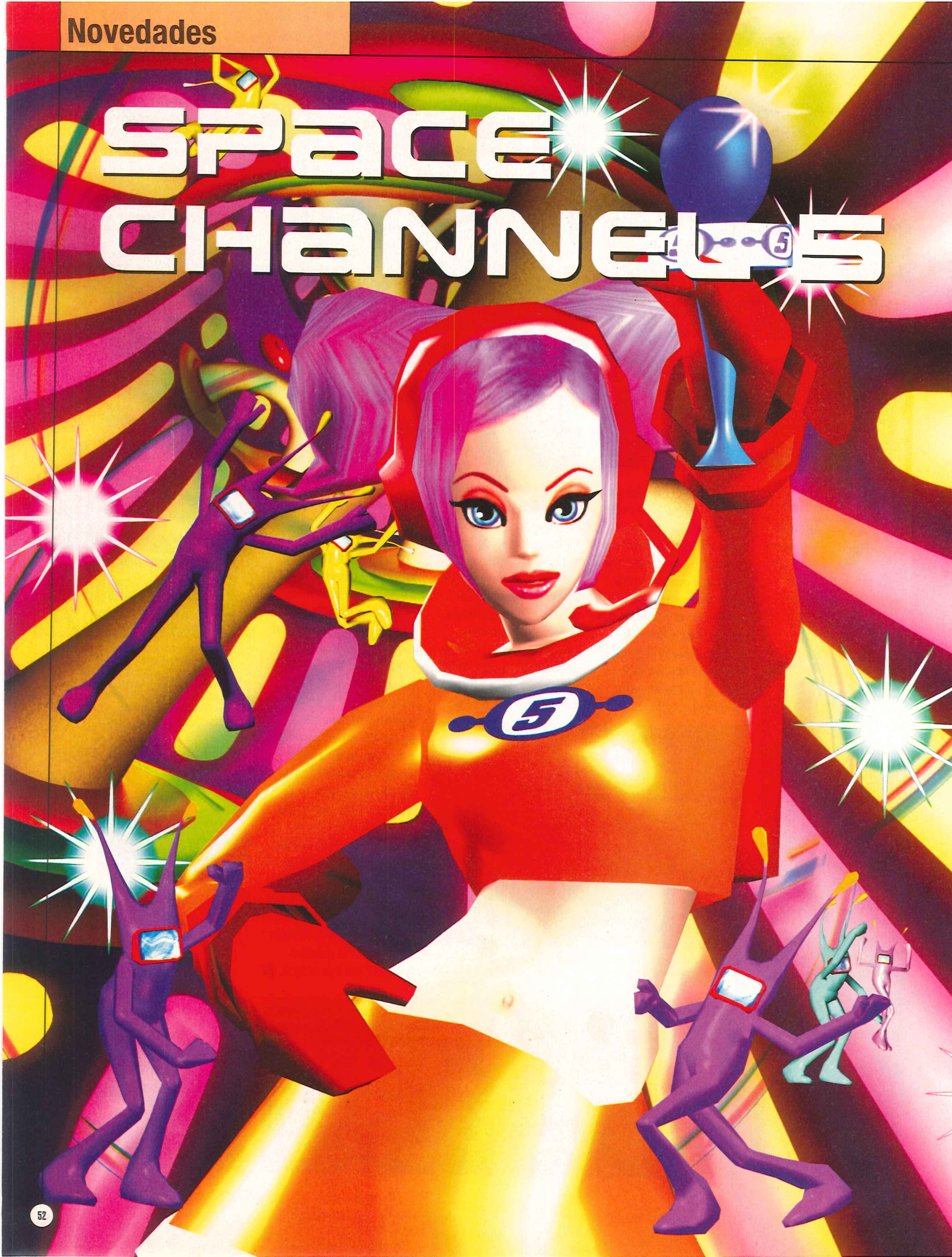




Valoración

Un estupendo juego deportivo, ideal para jugarlo con otros tres amigos, pero que en modo individual aburre demasiado pronto.

7


SPACE CHANNEL 5

Tanto bailar "La bomba" durante el verano y ahora descubro que **el ritmo de moda** es el de Ulala.







- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (5 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

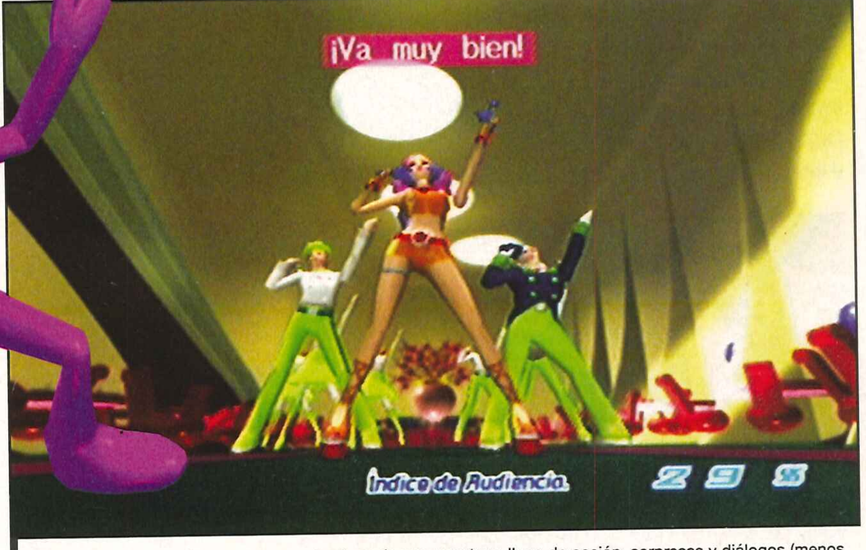


El canal de televisión con más marcha de la galaxia por fin emite en España. Mira que pensábamos que no había ningún periodista capaz de pasárselo tan bien como nosotros (¡esperamos los jefes no lean esto!), pero ahora hemos descubierto que el trabajo como reportera interestelar de la señorita Ulala es todavía más divertido que el de redactor de una revista de videojuegos. ¡Si la tía se tira moviendo el esqueleto desde el principio al fin de su juego!

EL TALENTO DE TETSUYA MIZUGUCHI ha sido capaz de construir un entramado genial a partir de una idea tan simple como la del clásico juego del Simón (ya sabéis, la máquina plantea una combinación y nosotros tenemos que repetirla). Sobre esa base se asienta un juego musical que, a diferencia de otros de su género, cuenta con un argumento que se desarrolla con maestría, como si de una aventura se tratase.



Para ello contamos con un reparto de lujo: una heroína protagonista con un glamour y un atractivo que la van a llevar directa al estrellato, una panda de invasores alienígenas, los Morolians, que más que miedo dan ▶▶

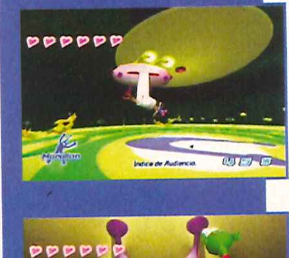


«Space Channel 5» tiene un argumento digno de una aventura, lleno de acción, sorpresas y diálogos (menos mal que está subtitulado). Las secuencias se mantienen en inglés, pero son muy facilitas (Up, Left, Down...).



JEFES DISCOTEQUEROS

Al final de cada una de las cuatro fases que tiene el juego nos encontramos con unos jefes finales que tienen pinta de todo menos de eso. Estos tipos ofrecen más dificultad que los Morolians normales y corrientes, pero la mecánica para derrotarlos es la misma: tenemos que repetir las secuencias que nos plantean sin que se nos agoten los corazones.







La batalla final del juego es una maravilla. ¿Habíais visto alguna vez tantos personajes reunidos encima de un escenario? ¡A que no!



A medida que vamos salvando humanos de las garras de los Morolians invasores, se van uniendo a nuestro grupo. Al final, Ulala puede avanzar llevando toda una tropa detrás que sigue sus movimientos.

EN BUSCA DEL PERSONAJE PERDIDO

Uno de los objetivos del juego es encontrar a todos sus personajes, ya sean humanos o alienígenas. Entrando en este menú podemos ver en qué estado se halla nuestra "cacería".











▶▶ risa, varios personajes secundarios que también juegan su papel y hasta los jefes finales más "kitch" que hayáis visto en vuestra vida.

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES BIEN SENCILLO: se trata de liberar, a base de baile, música y todo el ritmo del mundo, a los humanos que han sido raptados por estos marcianos de opereta. Cada vez que nos enfrentamos a un grupo de ellos tiene lugar un duelo de lo más adictivo, en el que debemos repetir la secuencia de botones que nos propongan. Todas son del tipo "Up-Left-Down-Right-Chu-Chu" (esto último corresponde a los disparos), aunque a medida que avanzamos se vuelven más largas, suenan más rápido e incluso cambian el tiempo de la música, así que nos obligan a demostrar que sólo nuestro prodigioso oído está a la altura de la rapidez de nuestros dedos.

El desarrollo contiene momentos memorables, como el nivel en el que Ulala huye de una nave que está a punto de estallar (¡mamma mía, qué explosiones!), o la gloriosa batalla final, cuando se reúnen sobre el escenario ¡todos! los personajes y se ponen a cantar "a capella" el tema principal del juego.

Por supuesto, la acción de «Space Channel 5» tiene una marcha increíble, y a eso contribuyen una banda sonora sencillamente genial, inundada de la mejor música funky, y unas coreografías en las que Ulala se mueve de una forma tan realista que Britney Spears, por ▶▶





BATALLAS MUSICALES

La mecánica de los combates con los Morolians es bien sencilla: ellos nos dictan una secuencia de movimientos, y nosotros tenemos que repetirla a continuación en nuestro mando siguiendo el ritmo de la música.
Aunque están en inglés, no hace falta dominar el idioma para entenderlas, porque combinan las palabras Up, Down, Left, Right y Chu, que corresponde al disparo (botón A si es un marciano, botón B si es un humano secuestrado).

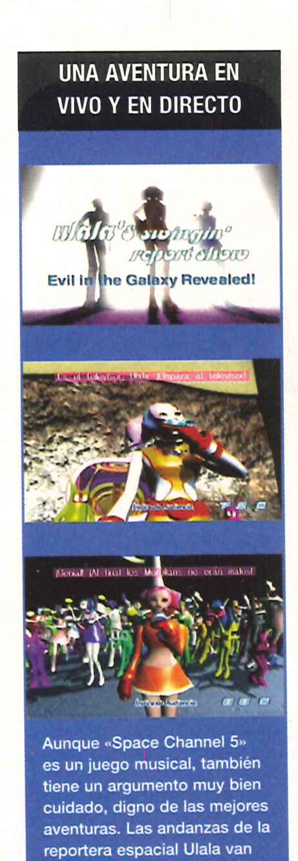
¡MÁS AUDIENCIA QUE EN "GRAN HERMANO"!

Nuestro acierto replicando las secuencias de los Morolians hace que suba el índice de audiencia, y así podemos llegar a nuevas zonas de cada fase donde hay personajes ocultos.





UNA AVENTURA EN VIVO Y EN DIRECTO

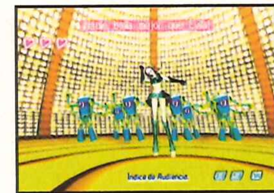


Aunque «Space Channel 5» es un juego musical, también tiene un argumento muy bien cuidado, digno de las mejores aventuras. Las andanzas de la reportera espacial Ulala van siendo narradas por medio de secuencias que unen las fases como si fueran una peli.

▲ Nos encanta: La banda sonora y los movimientos de Ulala son impresionantes. Es un ejemplo perfecto de cómo sacar petróleo de una idea muy simple.

▼ Podía haberse mejorado: Si tuviera unas cuantas fases más y las voces dobladas, le habríamos puesto un once o un doce.

¿Quieres saber más sobre Ulala y «Space Channel 5»? Pues no dejes de visitar el reportaje que hemos preparado en la sección "Generación Dreamcast".







La cultura pop japonesa está presente tanto en los escenarios como en los personajes. En esta fase, Ulala viaja a bordo de un pequeño vehículo por un tubo que tiene unos colores de lo más psicodélico. ¡Qué mareo!

▶▶ poner un ejemplo, parece una repartidora de melones. Va en serio: no os perdáis las animaciones de esta chica, porque verla bailar es una delicia. Seguro que más de uno estudia sus pasos para repetirlos en la disco.

SIN DUDA, EL ASPECTO MÁS CONTROVERTIDO del juego es su duración, porque sólo tiene cuatro fases, y a menos que tengamos nuestra aptitud musical en la punta del dedo gordo del pie, es posible llegar al final en unas pocas horas. Pero que no salten las alarmas todavía, porque la cosa tiene truco: resulta que todo el juego se rige por un índice de audiencia, que sube en función de nuestros aciertos replicando a la música de los Morolians. Si salvamos la partida y entramos de nuevo en alguna de las fases, este índice no comienza de cero, sino que se mantiene y sigue subiendo a partir de lo que ya teníamos grabado. Así, cuando llegamos a determinados niveles de audiencia vamos entrando en zonas que no habíamos visitado antes y descubrimos nuevos personajes a los que salvar. Total, que «Space Channel 5» es uno de esos juegos en los que llegar al final no equivale, ni mucho menos, a haberlo hecho todo. Es más, esperamos que alguno de vosotros nos cuente dentro de poco lo que ocurre si conseguimos un índice de audiencia del 100% y salvamos a todos los humanos, porque es una misión que nosotros no hemos podido conseguir (sí, lo confesamos, ¡buaaaaa!).

Nos encantaría seguir escribiendo sobre Ulala y su juego, pero es que nos está ocurriendo una cosa muy extraña: nuestro pie derecho ha comenzado a golpear el suelo (tap, tap, tap...) como si tuviera vida propia, y esa es la señal inequívoca de que el cuerpo nos pide un poco más de música. Así que nos vemos obligados a despedirnos aquí, porque... ¡nos vamos a bailar! ■

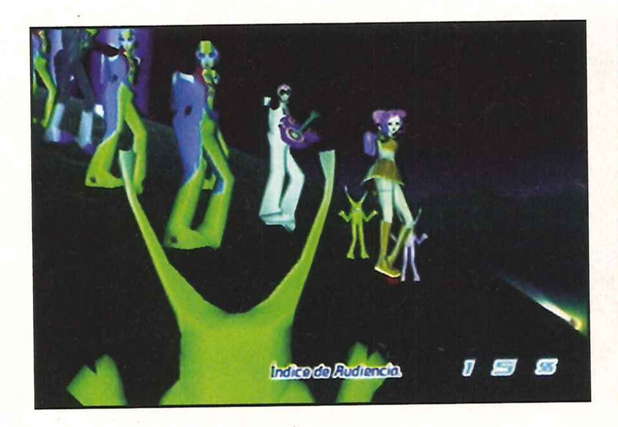




¿Habéis visto quién está detrás de Ulala? ¡Es Michael Jackson, que también sale en el juego!



Las animaciones de Ulala son una pasada. Verla bailar al ritmo de la música funky es un espectáculo que os dejará alucinados. Y es que las coreografías del juego son de lo mejor que ha conocido el género musical hasta ahora.





Valoración

Una combinación genial de música y aventura. Las mejores coreografías que se han visto en un videojuego, al servicio de la mayor adicción.



SEGA EXTREME SPORTS

Que no papá, que estés tranquilo. Que **me voy a hacer puenting,** pero te aseguro que no corro ningún peligro.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Se llaman Noel, Nina, Raga y Path, son jóvenes, valientes, modernos, y no le tienen miedo a nada. Vamos, que son los genuinos miembros de la Generación Dreamcast.

Estos cuatro intrépidos practican deportes extremos, y protagonizan una de las sorpresas deportivas de la temporada: «Sega Extreme Sports», un juego que tiene la originalidad como mayor punto fuerte. En él nos toca practicar deportes de riesgo, de esos en los que además de estar en forma hace falta tener valor y ser temerarios. ¿Es que nunca os habiais planteado la opción de hacer snowboard o puenting?

EL CONCEPTO DE JUEGO ES NOVEDOSO, y nos basta con hacer un repaso de los deportes que practicamos para comprobarlo: ala delta, mountain bike, snowboard, parapente, puenting y moto quad. Y lo más divertido es que cada carrera se divide en tres o cuatro tramos en los que vamos alternando estos "inofensivos" deportes.

También tenemos que reconocer que algunas de estas modalidades serían imposibles en la realidad. El ala delta, por ejemplo, va enganchada por cable a una avioneta que la dirige, y al mismo tiempo tenemos que pasar volando entre globos aerostáticos: imaginad el lío de cables que se armaría si esto se llevara a la práctica.

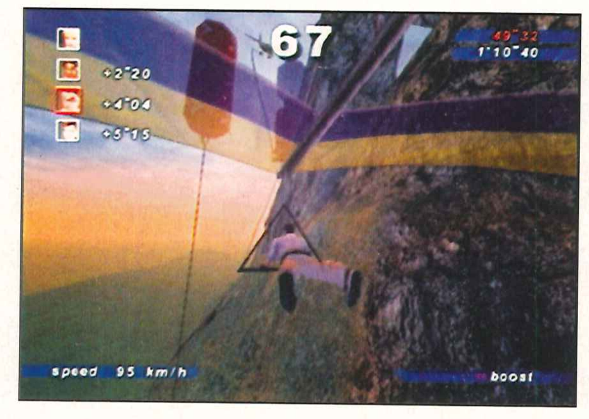
Como os podéis imaginar, un ritmo vertiginoso preside la acción tanto en el modo ▶▶





PAREJA DE INTRÉPIDOS

Lo ideal habría sido poder correr contra otros tres amigos, pero nos tenemos que contentar con hacerlo a dobles. Eso sí, sin perder una sola gota de calidad gráfica y sensación de velocidad.





LOS DEPORTES MÁS ARRIESGADOS, SIN TENER QUE MOVERNOS DE CASA



Gracias al ala delta ya sabemos qué es lo que sienten las palomas, los canarios, los avestruces... (¿?)

Ningún terreno es inaccesible si lo que manejamos es una potente moto quad. ¿Dónde he dejado el casco?

Como se rompa la cuerda elástica, a ver cómo narices le explico yo a mi novia lo de la dentadura postiza.

Desde luego, hay que ver lo cansado que es esto de pedalear por el monte a lomos de mi mountain bike...

El snowboard es nuestro deporte favorito. Nos deslizamos sobre nieve, arena, o sobre lo que haga falta.

El parapente es el único deporte al que no accedemos desde el principio. ¡Y desbloquearlo no es nada sencillo!



Simuladores de snowboard hay muchos. Juegos en los que además podamos darnos el lujo de practicar otros cinco deportes, sólo éste.

individual como en el de dobles, y los escenarios se van generando de forma rápida y suave, sobre todo en deportes como el ala delta, en el que vemos paisajes a vista de pájaro que parecen verdaderos.

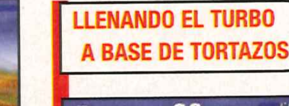


En los recorridos en ala delta hay unos globos azules, que sirven para aumentar nuestra velocidad, y otros de color rojo que nos frenan.

Y ES QUE LAS PISTAS EN QUE COMPITEN estos cuatro valientes son enormemente reales. Todavía recordamos los detalles de calidad que llenan los escenarios, como pájaros, humo en las casas, aviones, la nieve en polvo que levanta un helicóptero al acercarse demasiado a la pista sobre la que hacemos snowboard... y también el efecto cegador de los rayos del sol al atardecer, que es de los mejores que hemos visto hasta ahora. Vamos, que sin darnos cuenta nos ponemos las gafas de sol.



El apartado visual de «Sega Extreme Sports» es bastante bueno, aunque la generación del horizonte, sobre todo en los terrenos más oscuros, adolece de un extraño efecto: no es que aparezca niebla o "popping", como sucede en muchos otros juegos, sino una especie de "deslizamiento" de las texturas más lejanas. Vale, no nos molesta, pero sí que resulta extraño, y en ocasiones hasta grotesco (sobre todo en el interior de algunas cuevas), ver que las paredes parecen gelatina.



LLENANDO EL TURBO A BASE DE TORTAZOS





Para llenar la barra de turbo podemos zurrar a los demás corredores. En la práctica, sólo es factible en la moto quad o en el snowboard. Un aliciente más, lo de los cates.

















En cada carrera practicamos tres o cuatro deportes. Entre uno y otro... ¡a correr para cambiar de vehículo!

▶▶ Fijándonos en el control, vemos que cada deporte tiene un manejo específico, lo que supone un poco de lío en las primeras partidas. De todas formas, es intuitivo y poco complicado, basado en saltar, girar, acelerar y usar el turbo en ocasiones.

La velocidad que nos da este turbo es muy útil, pues además de competir contra los otros corremos también contra el tiempo para llegar al siguiente checkpoint. Sin embargo, la barra de turbo no se llena cogiendo items, sino haciendo piruetas en los deportes que se pueda, e intentando cerrar el paso o golpear a nuestros rivales. Esto le añade un aliciente más al juego, pero también pone de relieve un ligero problema: la inteligencia artificial de los demás competidores es elevada, y resulta muy complicado ponernos a su altura para soltarles un zurriagazo. Total, que llenar el turbo cuesta más que salir de compras a fin de mes.



Os recomendamos que os pongáis una gorra antes de comenzar la partida, porque el sol os puede jugar muy malas pasadas después.

PUESTOS A BUSCARLE DEFECTOS al juego, quizá el mayor sea su irregularidad: mientras que algunos de los deportes son divertidísimos (sobre todo el snowboard), otros, como la mountain bike o el puenting (en el que nos limitamos a intentar hacer alguna pirueta y agarrarnos con el botón A a una barra del suelo), resultan sosotes. Tampoco es que desmerezca demasiado el resultado final, porque la velocidad a la que se produce cada carrera y el hecho de que no estamos con cada deporte más de dos o tres minutos le dan mucho ritmo a las partidas.

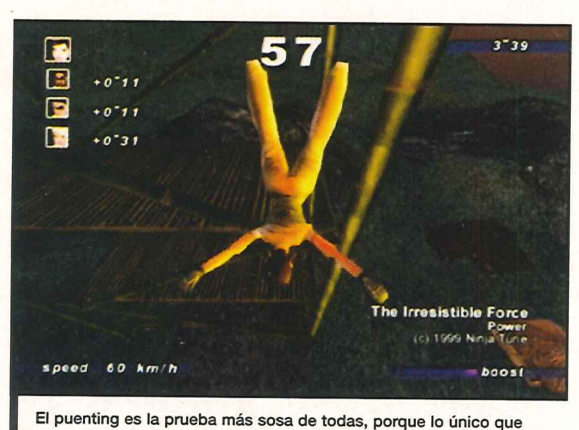
Podemos entrar en una carrera rápida (individual o a dobles) y también en un campeonato en el cual, conforme superamos pistas, vamos abriendo otras más enrevesadas y difíciles.

Además, «Sega Extreme Sports» también nos ofrece varias opciones de Internet para acceder a rankings, grabar carreras "fantasma" de otros jugadores (dando un efecto "pseudo-online"), o acceder a un password que abre dos circuitos más.

Vistos en conjunto, estos deportes extremos de Sega tienen atractivos suficientes para ser tenidos en cuenta por todos los aficionados. ■

▲ Nos encanta: La originalidad del planteamiento y sus gráficos, estupendos y con entornos absolutamente llenos de detalles.

▼ Podía haberse mejorado: La irregularidad, pues algunos de los deportes son bastante sosos. Y la dificultad para llenar el turbo.



El puenting es la prueba más sosa de todas, porque lo único que tenemos que hacer es presionar un botón a tiempo para agarranos.

¡QUÉ CAÑA DE MÚSICA!





A un juego como éste le viene de perlas una banda sonora tan cañera como la que tiene. Hip-hop y funky con mucha marcha para deportistas audaces. Al comienzo de cada canción nos aparece en pantalla su título, intérpretes, etc...

Valoración

Original y con mucho ritmo. Si alguno de los deportes fuera un pelín más divertido, estaríamos hablando de un bombazo.



JEREMY McGRATH SUPERCROSS

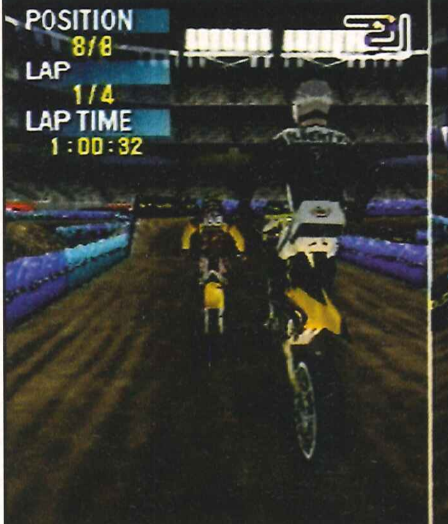
¿Alguien nos puede decir **dónde hay un buen taller?** Es que a estas motos les hace falta una revisión a fondo.

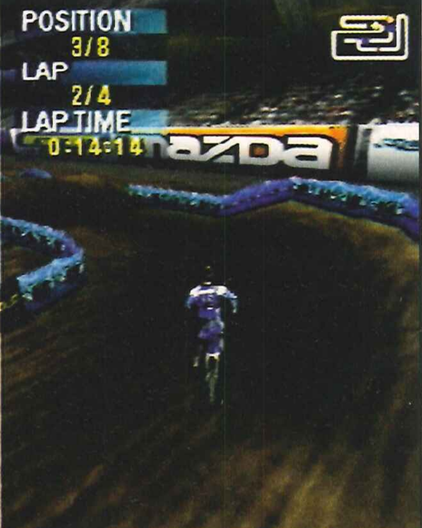


- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (14 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Tras su estreno en nuestra consola con «Suzuki Alstare», las motos vuelven a Dreamcast, aunque esta vez en la especialidad del motocross.

Una intro espectacular y con música de Offspring nos dispara las pulsaciones: ¡esto empieza bien! Pero en cuanto empezamos a jugar descubrimos que «Jeremy McGrath Supercross 2000» ni siquiera llega al aprobado.





Las carreras a dobles quizá sean de lo más aprovechable del juego, por aquello de poder regodearnos con nuestras victorias sobre algún colega. Del resto no hay mucho salvable que dé la talla de nuestra consola.

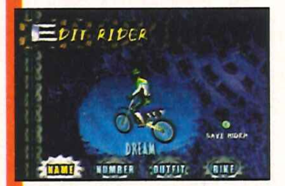
El caso es que el menú de modos de juego no está mal: hay carreras de exhibición, un campeonato en pista o al aire libre, carreras a dobles y una última modalidad para hacer saltos acrobáticos.

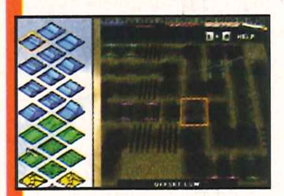
Pero sin duda el fallo es que el juego apenas mejora lo visto en las versiones para otras consolas. El apartado visual es realmente pobre, el engine las pasa moradas para mover los gráficos, y el control no es mucho mejor.

Nosotros pensábamos que en el motocross primarían la espectacularidad y la fuerza, pero aquí el nivel es tan bajo que la emoción brilla por su ausencia. Lo sentimos. ■



MOTOS Y CIRCUITOS DE CREACIÓN PROPIA

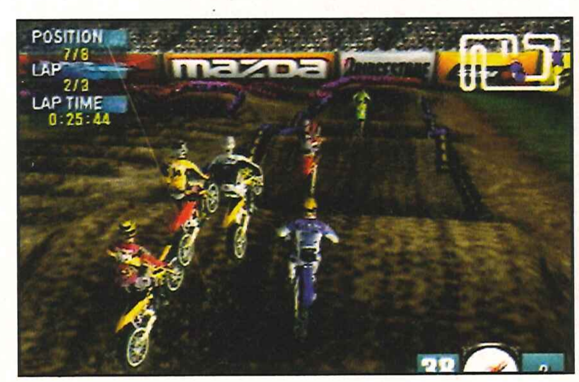




Aunque por lo visto McGrath es todo un monstruo de este deporte, también podemos optar por editar nuestro propio corredor, e incluso por diseñar nuestros circuitos.

▲ **Nos encanta:** Los deportes de riesgo están de moda, y por lo menos el motocross puede incluirse dentro de esa categoría.

▼ **Podía haberse mejorado:** Todo. Deberían haber hecho una nueva versión, y no intentar colarnos la misma que en otras plataformas.





Valoración

Motos de penúltima generación, dignas de otras consolas con menor potencia que la nuestra. Pinchazo total para McGrath.

3

STAR WARS EPISODE I RACER

Está bien que Yoda me diga eso de **"que la Fuerza te acompañe"**, ¡pero a ver si me trae un poco de gasolina!

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **LUCAS ARTS** www.lucasarts.com
- Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS** www.electronicarts.es
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Si creemos a George Lucas, el padre de la saga galáctica más famosa de la historia, las carreras del futuro no se correrán en coches, sino en "vainas" (no en "boinas"). Al menos así nos lo contó en la ya mítica carrera del "Episodio I», y así quedó plasmado en sendos juegos para Nintendo 64 y PC.

CON UN POQUITO DE RETRASO, porque hace ya casi un año que esos juegos vieron la luz, aterriza ahora en Dreamcast «Star Wars Episode I: Racer» con el aval del equipo de Lucas Arts. En fin, mejor tarde que nunca.

Empezamos el juego igual que en la peli, corriendo con Anakin Skywalker en la pista de Boonta Eve, en Tatooine. Pero es sólo el inicio, porque en este GD tenemos más de 20 naves y 25 circuitos, que llegan divididos en varias ▶▶





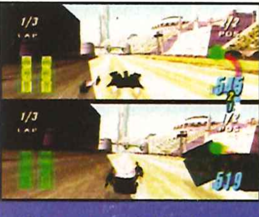


La primera podracer ("cápsula de carreras" en inglés) que tenemos a nuestra disposición es la del joven Anakin Skywalker. A diferencia de lo que le ocurría en la peli, afortunadamente aquí no sale con retraso.





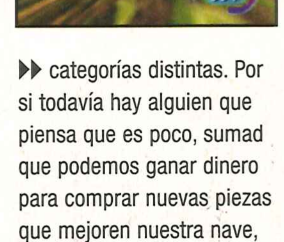
Algunos de los circuitos que transcurren por zonas desérticas nos han dejado un poco fríos, porque están demasiado vacíos de detalles.



El juego nos permite disputar carreras a dobles casi iguales a las del modo individual. Incluso podemos elegir también entre las cuatro cámaras disponibles.



En la parrilla de salida se sitúan doce "vainas" con diferentes características.





LA GALAXIA TAMBIÉN ENTRA EN INTERNET





La mayor novedad en Dreamcast respecto de las versiones de N64 y PC está en el acceso directo a una página web, donde podemos leer curiosidades, estrategias, técnicas de juego, e incluso podemos dejar grabadas nuestras mejores marcas. Quizás echamos de menos el poder descargarnos en la VM nuevas pistas o naves.



El efecto de la niebla en la creación del horizonte es especialmente molesto en los largos túneles que recorremos.

▶▶ categorías distintas. Por si todavía hay alguien que piensa que es poco, sumad que podemos ganar dinero para comprar nuevas piezas que mejoren nuestra nave, e incluso comprar pit droids, unos robots mecánicos.

LOS QUE CONOZCAN LA VERSIÓN DE PC se darán cuenta rápidamente de que este juego es una réplica suya. Es un dato positivo en parte, pues supone calidad gráfica y rapidez, pero por otro lado, si tan similares son ambas versiones, ¿por qué han tardado casi un año en sacar la de Dreamcast?

Con todo, la sensación de velocidad es de lo mejor que hemos visto en Dreamcast. Los circuitos se generan de manera fácil y suave, tanto en el juego individual como a dobles. Sólo hay un pero: en ambos modos se ve una niebla excesiva en la lejanía.

Lo que no nos ha gustado es el control, nada intuitivo, que nos obliga a mover el joystick hacia delante para llenar el turbo, con lo que es frecuente que se la nave se desestabilice sobre la pista.



De la banda sonora sólo podemos decir que es la de la película, genial. Aunque no habría estado mal que la música de Williams sonara también en los frecuentes y largos tiempos de carga.

El nivel general es bueno, y gustará a los fans de la saga, aunque podrían haber incluido más novedades. ■

NUEVOS, O DE SEGUNDA MANO





Los componentes que nos permiten mejorar nuestra vaina los podemos encontrar en la tienda de Wattoo. Y si no tenemos suficiente dinero, a lo mejor en el vertedero, por un módico precio, vemos algo...



▲ **Nos encanta:** Su velocidad y su belleza plástica. Las funciones online y de mejora de naves. El primer "Star Wars" en Dreamcast.

▼ **Podía haberse mejorado:** Su control es raro, y tiene demasiado efecto de niebla. Ha llegado un poco tarde a nuestra consola.

Valoración

Un buen juego de velocidad, cargado de naves y pistas, pero muy parecido a la versión de PC. Le faltan novedades.



SUPER MAGNETIC NEO

Lo de "Atracción Fatal" **sonaba muy sugerente**. ¡Nunca pensamos que tendría algo que ver con las plataformas!

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT** *www.cravegames.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Con sólo dos títulos disponibles hasta ahora («Sonic Adventure» y «Rayman 2»), el catálogo de juegos de plataformas para nuestra consola está algo limitadillo. Para tratar de remediarlo, Crave nos ofrece «Super Magnetic Neo», que está protagonizado por una especie de electroimán con patas que tiene que librar a Pao Pao Park del caos en que lo ha sumido la banda de Pinki (y no vale reírse).



EL PLANTEAMIENTO DEL JUEGO es muy del estilo de «Crash Bandicoot», porque recorremos un montón de niveles en pseudo-3D (algunos con scroll lateral, para los más nostálgicos), que nos llevan por un camino trazado, aunque también nos permiten cierta libertad para movernos por él en busca de atajos o de moneditas y otros items que tanto abundan en el género.

La originalidad de «Super Magnetic Neo» está en el uso del magnetismo que hace nuestro amigo: sus únicas armas son sus polos positivo y negativo, y el verdadero reto del juego ▶▶



Pao Pao Park es un inmenso parque de atracciones temático con cuatro grandes zonas que ha sido invadido por monstruos. Los escenarios están en 3D, aunque Neo tiene que avanzar por un camino ya fijado.

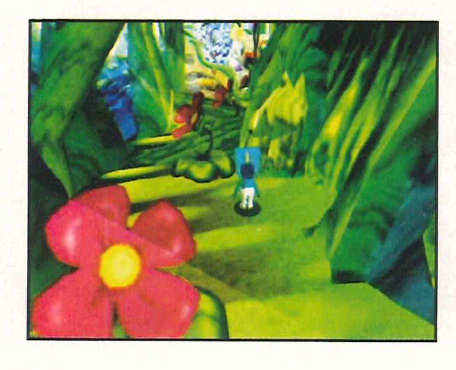


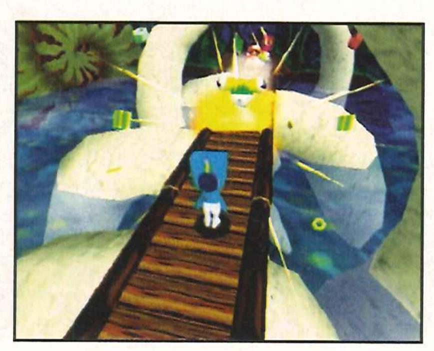
Ante los monstruos tenemos sólo un arma: las capacidades magnéticas del protagonista.

Y CON FASES BONUS AL FINAL DE CADA NIVEL



Si encontramos todas las monedas especiales de Pinki que hay escondidas en cada nivel,accedemos a unas fases de bonus donde podemos ganar vidas extra.







Gráficamente, es colorido y luminoso. No le falta detalle.



APRENDIZ DE MALVADA



Se llama Pinki y lidera a los malos del juego. Que nadie se engañe, que bajo su aspecto angelical hay todo un diablillo.

▲ Nos encanta: Tener un nuevo plataformas en el catálogo de Dreamcast, simpático, colorido y con un protagonista con carácter.

▼ Podía haberse mejorado: El control del juego y la cámara se han aliado con los malos y no nos lo ponen fácil para superarlo.



El control es problemático, y hace difíciles algunos saltos.

Nuestros enemigos pueden estar magnetizados (son azules o rojos) o pueden ser neutros. Para atacar a estos podemos utilizar nuestros poderes de imán contra los primeros, cogerlos, y lanzárselos a continuación.

▶▶ es aprender a usarlos, porque da la casualidad de que los escenarios están cargados magnéticamente.

LA GRACIA DEL ASUNTO ESTÁ EN QUE, por ejemplo, hay que aprovechar que los polos iguales se repelen para salir despedidos y así poder esquivar un obstáculo o, al contrario, usar los polos iguales para ser atraídos hasta una pasarela y superar alguna zona del escenario.

Pero esta originalidad es al tiempo su principal pega: pese a su estética colorista y al aspecto tan infantil de los personajes, su desarrollo se no sólo se vuelve una locura para los más pequeños, sino que la paranoia de atraer o repeler acaba liando hasta al más veterano plataformero.

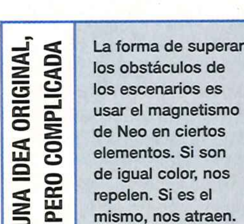
Y es que controlar los polos magnéticos de Neo es una locura. Sumadle además un control poco ajustado y una cámara que tampoco es que ayude mucho, y así comprenderéis que mover a Neo llega a convertirse más en una cuestión de suerte que de habilidad.

El caso es que el juego es simpático, muy llamativo a nivel gráfico, con un sonido aceptable (aunque los diálogos están en inglés), y tiene un nivel de dificultad no demasiado complicado, ni siquiera en las batallas contra los jefes finales.

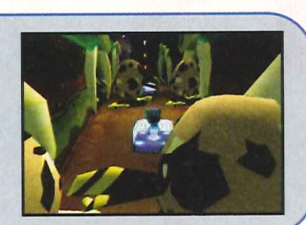
Pero el tema del control supone un lastre muy grande, que le impide llegar al nivel de jugabilidad y diversión de sus colegas de género, y le deja como una opción sólo recomendable para los que estén ávidos de saltar plataformas. ■

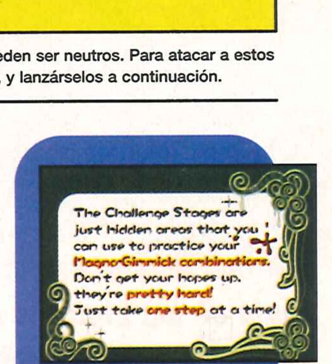
UNA IDEA ORIGINAL, PERO COMPLICADA

La forma de superar los obstáculos de los escenarios es usar el magnetismo de Neo en ciertos elementos. Si son de igual color, nos repelen. Si es el mismo, nos atraen.

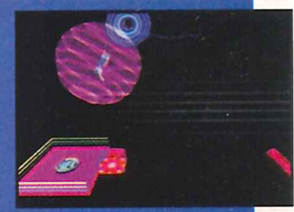








CURSO INTENSIVO DE CONTROL PARA NEO



Para aprender a controlar el electromagnetismo de Neo tenemos un modo Challenge muy completo y divertido, aunque las instrucciones están en perfecto inglés.

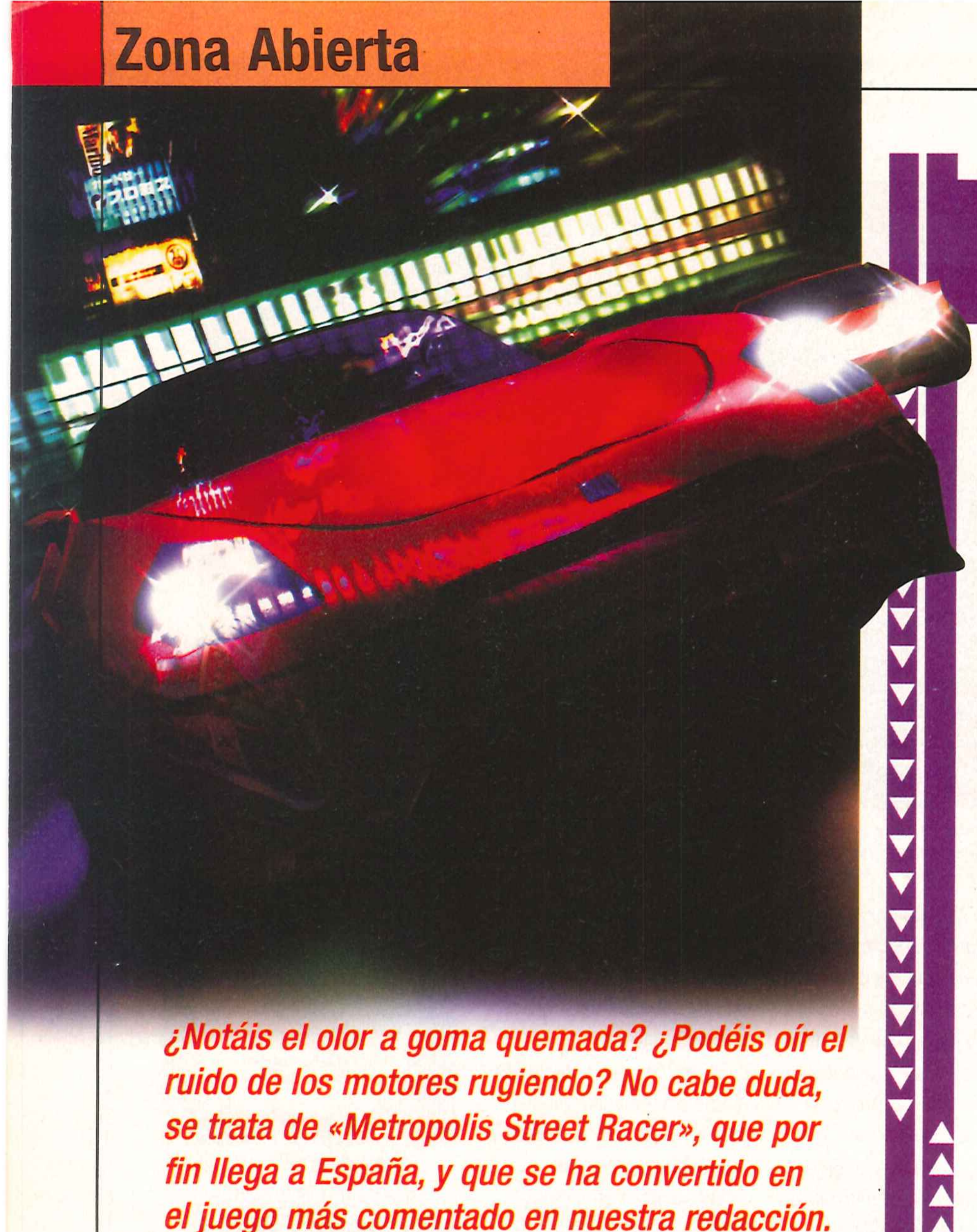




Valoración

Es contradictorio. Su estética es muy infantilona, pero su concepto lo hace complicado para los más pequeños.


6



¿Notáis el olor a goma quemada? ¿Podéis oír el ruido de los motores rugiendo? No cabe duda, se trata de «Metropolis Street Racer», que por fin llega a España, y que se ha convertido en el juego más comentado en nuestra redacción.

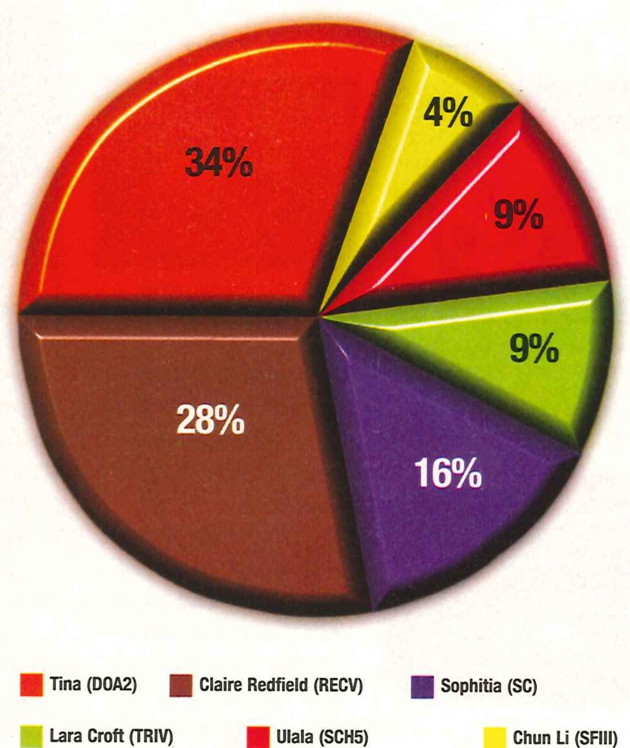
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Las luchadoras de «Dead or Alive 2» por fin han conseguido el primer puesto de la lista. Además, nos llama la atención la presencia de «Gaunlet Legends». ¿Y «Virtua Tennis»? Bueno, todavía no dio tiempo a incluirlo en esta lista, pero aparecerá. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Dead or Alive 2
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Silver
4	Crazy Taxi
5	Soul Calibur
6	V-Rally 2 Expert Edition
7	Gaunlet Legends
8	Ecco the Dolphin
9	Sonic Adventure
10	NBA 2K

LA ENCUESTA

Resulta que en nuestro número anterior se nos ocurrió una idea a modo de bromilla veraniega. Dado que cada vez encontramos más protagonistas femeninas en los juegos de Dreamcast, pensamos que sería divertido saber con cuál os iríais de vacaciones, pudiendo elegir entre algunas de las más atractivas: Ulala («Space Channel 5»), Sophitia («Soul Calibur»), Tina («Dead Or Alive 2»), Lara Croft («Tomb Raider IV»), Chun Li («Street Fighter III: 3rd Strike») o Claire Redfield («Resident Evil Code: Veronica»). Al final, la cosa ha quedado así:



Tina (DOA2) · Claire Redfield (RECV) · Sophitia (SC) · Lara Croft (TRIV) · Ulala (SCH5) · Chun Li (SFIII)

La elección no era fácil, pues todas son guapas, atrevidas, y de lo más simpáticas, con lo que están llenas de razones para ser nuestra compañera ideal en vacaciones. Pero el caso es que la ganadora es Tina, de «Dead Or Alive 2». Seguro que la habéis elegido porque tiene dos razones extra... especialmente interesantes: su sonrisa y esa forma tan particular de llevar el bikini. Lo que nos ha extrañado es la baja posición de Ulala, aunque seguro que en cuanto probéis la demo jugable que lleva el Dream On 13 se convierte en toda una estrella. A la que sí parece que ya le pesan los años es a la veterana Chun Li.

Para este número hemos tenido una idea de lo más vertiginosa. Como habréis visto, en la revista os hablamos de un montón de juegos de carreras, tanto en la sección de Previews como en la de Novedades, así que queremos saber cuáles son vuestros favoritos.

¿CUAL DE LOS JUEGOS DE CARRERAS DE LOS QUE HABLAMOS EN ESTE NÚMERO OS GUSTA MÁS?

- ***Ferrari 355 Challenge***
- ***Looney Tunes Space Race***
- ***Fórmula 1 World Grand Prix 2***
- ***Metropolis Street Racer***
- ***Star Wars Episode I Racer***

Conectando vuestra Dreamcast a Internet, podréis votar en la página web de la Revista Oficial Dreamcast. Nuestra dirección es:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

Todas vuestras opiniones sobre el universo Dreamcast son igual de importantes. Como no nos caben todas, aquí publicamos las que nos parecen más interesantes.

@ "Me acabo de comprar el magnífico «Virtua Tennis» y pienso que es el mejor juego deportivo de la historia. Como para dejarte sin respiración cada vez que juegas, tanto por gráficos y jugabilidad como por control".
Roger Fuste Horta

@ "Gracias a Capcom por demostrar que no todo está dicho todavía en la lucha en 2D. La prueba, el genial «Marvel Vs Capcom 2»".
"Perezoso"

@ "Si tenéis el «RE Code: Veronica», quedáos solos en casa, apagad las luces y ponéos a jugar. ¡Vaya juegazo!".
Alex García

@ "El «DOA2» puede ser tan bueno como el «Soul Calibur», pero le faltan extras y durabilidad".
Jose J. Benito

@ "Quiero aconsejar a todos el genial «V-Rally2». Los gráficos son buenos y su velocidad, increíble. Le daría una puntuación de 9".
Amado Santome

@ "Sega continúa siendo la referencia a seguir en videojuegos, como lo demuestran «Virtua Tennis», «Jet Set Radio», «Shenmue» o «Phantasy Star Online». No hay ni una sola compañía que tenga tantos y tan buenos juegos en su catálogo".
Juan Luis Cabezuelo

@ "Lo único que le falta a nuestra consola es el juego de fútbol definitivo que marque una época".
"Nachete"

@ "Con el lanzamiento de «Quake III Arena» y los demás juegos online («Half Life», «Phantasy Star Online» y «Unreal Tournament», Sega arrasará con lo poco que tiene Sony para competir".
"DJ Billa"

@ "«Code: Veronica» es la excusa ideal para comprar una Dreamcast y pasar horas y horas frente a la tele. El futuro de Dreamcast está asegurado con títulos como «Illbleed» o «Alone in the Dark IV» ".
"Dr. Maligno"

@ "Desde que compré la revista anterior, con la demo de «Virtua Tennis», no paro de jugar en casa ni para comer. Me lo voy a comprar con los ojos cerrados".
"Dreamboy4"

@ "Me parece que «Ecco The Dolphin» es un juego muy entretenido, pero excesivamente complicado"
Juan E. Payo

Cada mes son más y más los e-mail que nos enviáis. Leemos todos encantados, así que no dejéis de hacerlo. Es tan sencillo como teclear la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Lo bueno de Dreamcast es que todos los meses entra algún juego directamente a alguno de los primeros puestos de nuestra lista. Este mes, «Metropolis Street Racer» y «Space Channel 5».

1	Virtua Tennis
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Metropolis Street Racer
4	Soul Calibur
5	Space Channel 5
6	Crazy Taxi
7	Dead or Alive 2
8	Marvel Vs. Capcom 2
9	ChuChu Rocket!
10	Wacky Races

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Está claro que los hermanos Redfield (Claire y Chris) siguen protagonizando vuestras mejores… pesadillas. La única entrada del mes, nada menos que al segundo puesto, es «Virtua Tennis».

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Virtua Tennis
3	Soul Calibur
4	Crazy Taxi
5	Dead or Alive 2
6	Sonic Adventure
7	NBA 2K
8	Marvel Vs Capcom 2
9	Silver
10	Ecco The Dolphin



Los autores de la lista sois vosotros, y votar en ella es de lo más fácil. Sólo tenéis que hacernos una visita a nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

S.O.S Dreamcast

Para que ninguna de vuestras dudas e inquietudes se quede sin respuesta, la Revista Oficial Dreamcast os sigue ofreciendo esta tabla de salvación. ¡Estamos esperando vuestros e-mail!

PATINANDO Y NAVEGANDO

Todos estamos deseando poder jugar con el simpático «Jet Set Radio», como le sucede a nuestro amigo "Mendo", de Valencia, que además está un poco liado con Internet.

¿Tendrá «Jet Set Radio» un control tan bueno como «Tony Hawk's Skateboarding»?

ROD: Hay diferencias de concepto entre los dos juegos. «Jet Set Radio» no será un simulador de patinaje con todo tipo de piruetas y saltos, como «Tony Hawk´s Skateboarding». Su estilo va a estar más encaminado a la acción y a las diferentes misiones que a realizar piruetas o saltos increíbles. Es muy difícil hacer comparaciones.



¿Por qué Dreamcast tiene tantas webs censuradas y no puedo entrar en ellas?

ROD: Dreamcast no tiene webs censuradas, por lo que podemos entrar en cualquier página web pública. Lo que sí tiene es un bloqueo automático ante webs para adultos (en la red de redes hay unos cuantos cientos de éstas), que puede ser desactivado por los usuarios mayores de edad cuando se registran en Dreamarena. Si alguno se registró y no lo desactivó, podrá hacerlo volviendo a registrarse, para lo que tendrá que seguir los pasos de la pag. 59 del manual de Dreamkey.

UN RATÓN PARA NUESTRA DREAMCAST

Se hace llamar Ivanzote y le gustan los ratones, pero no los que se comen el queso..., además no tiene muy claro qué juego debe comprarse.

¿Cuándo va a salir el ratón para Dreamcast? ¿Saldrá con algún juego tipo «Diablo»?

ROD: Como os contamos en el reportaje sobre juegos online de este número, antes de que acabe el año disfrutaremos del ratón de Dreamcast, cuya salida al mercado se realizará casi al tiempo del frenético y emocionante «Quake III Arena».

¿Qué juego me aconsejáis para pasarmelo mejor con mis amigos: «Dead Or Alive 2», «Virtua Tennis», «Metropolis Street Racer», o «Fur Fighters»? Un saludo.

ROD: Cualquiera de los cuatro ofrece un montón de diversión multijugador. Ahora que, sinceramente, «Virtua Tennis» es el que más nos ha enganchado (y sigue haciéndolo) con sus partidas para cuatro jugadores.

MUCHAS DUDAS, PERO DE UNA EN UNA

Directo y al grano nos "ataca" David Ríos (alias Kane), con un montón de preguntas:

¿Saldrá «Shenmue» subtitulado?

ROD: Esta es la pregunta del millón, y nos la hacéis treinta o cuarenta veces todos los meses. Intentemos sacaros de dudas de forma casi definitiva: tras hablar con Sega España, os podemos decir que la enorme complejidad del juego va a suponer que sólo sea doblado y subtitulado en inglés. Es una pena, pero es ya casi seguro que Ryo Hazuki no hablará en español, y sus subtítulos, tampoco. Seremos nosotros los que tendremos que aprender los secretos de la lengua del "Chaquespeare" ese.

¿Sabéis algo sobre el próximo «Resident Evil», llamado «X-Project»?

ROD: No sabemos nada sobre ese proyecto, aunque en Japón dan casi por seguro que Capcom va a lanzar una versión de «Resident Evil 3» para Dreamcast similar a la de PC.

¿Y sobre el simulador de fútbol definitivo?

ROD: En diciembre saldrá «Worldwide Soccer 2001», que promete mejorar a las entregas anteriores. En Japón, los programadores de «Virtua Striker» están preparando un título que, dicen, puede ser el gran simulador que pides.

EL PODER DE «BLACK & WHITE»

Cada vez nos falta menos para saber qué se siente siendo un auténtico dios. Joaquín Morales también está impaciente:

He decidido pasarme a la religión de «Black & White». ¿Hay ya fecha concreta para su lanzamiento en España?

ROD: El lanzamiento se va a demorar un poco. En Sega nos dicen que, posiblemente, sea a principios del año que viene (muy a principios). Por de pronto, en la última edición del ECTS (la feria de Londres), se ha podido ver por primera vez la versión para Dreamcast funcionando "como Dios manda". ¿El resultado? Resumido en tres palabras: "A-LU-CINANTE".



CUESTIÓN DE CONEXIONES

El valenciano Carlos Sáez tiene una Dreamcast "desde el primer día que salió".

No sé si comprarme el Scart Cable o el VGA Box. ¿Qué diferencias hay entre los dos?

ROD: El Scart Cable permite conectar nuestra consola al euroconector del televisor, con lo que la imagen mejora de forma considerable. El VGA Box lo que permite es conectarla al monitor de un ordenador. Si es grande y bueno, la calidad de imagen también será superior.

Los archivos que descarguemos en la unidad ZIP, ¿podrán usarse en un PC?

ROD: Pues claro, chico, sólo tendremos que pasar el disco zip de la consola al PC. Lo mismo podremos hacer con los archivos MP3.

Y UNA DE COCHES

Las dudas de Marc Martorell versan sobre dos joyas de la conducción en Dreamcast.

¿Cuál será mejor, «Ferrari 355» o «Sega GT»? ¿Tendrá «Sega GT» más coches en la versión europea?

ROD: Son diferentes. «Ferrari 355» apuesta por el máximo realismo, en carreras con un sólo modelo de coche. «Sega GT», por su parte incluirá un montón de modelos y circuitos, pero con un concepto más amplio, carnet de conducir incluido. Y sí, la versión que acaba de salir en EEUU sí tiene nuevos modelos de coches occidentales.



Puedes hacernos llegar todas tus dudas sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast en la siguiente dirección de correo electrónico: **sos.dreamcast@hobbypress.es**

Guía de Compras

En estas páginas os mostramos los juegos que pegan con más fuerza en el catálogo de Dreamcast. Cada mes actualizamos nuestra recopilación, y también revisamos todas las puntuaciones, para que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

LUCHA

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................. 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................. 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.................................. 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

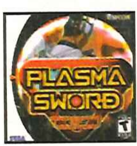


Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es la mejor opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................. 9

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación.................................. 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................. 9

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................. 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.................................. 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.................................. 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.................................. 7

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................. 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................. 8

DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación................................... 5

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación................................... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación................................... 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulado de hockey sobre hielo Tiene unas magníficas animaciones, y una se de detalles gráficos qu nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defec es que el hockey no es muy popular.

Puntuación...................................

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación................................... 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), pero sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación................................... 8

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero el juego está algo escaso de pistas.

Puntuación................................... 6

TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de golf con personajes cabezones un estilo desenfadado Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado

Puntuación...................................

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación................................... 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación................................... 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega trae el atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación................................... 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opcione y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación...................................

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

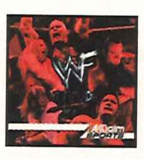


Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación................................... 10

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación................................... 7

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación................................... 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa 2000. Han introducido un montón de mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Es el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación...................................

ACCIÓN

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.. 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.. 8

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación.. 6

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es el primer "shooter" en primera persona de Dreamcast, y gráficamente es estupendo. La pena es que su control no responde del todo bien, restándole bastante jugabilidad.

Puntuación.. 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.. 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de freír a tiros a todo el que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida se hace demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación.. 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**

Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es muy bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es uno de los más divertidos que se pueden disfrutar en Dreamcast hasta el momento.

Puntuación.. 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

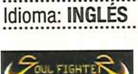


Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones. Tiene una historia interesante, que nos pone a los mandos de un robot gigante, pero presenta un desarrollo bastante monótono. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación.. 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo, peleas. Argumento interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación.. 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.. 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.. 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasó de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación.. 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.. 6

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.. 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega se zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

Puntuación.. 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación.. 6

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................. 7

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................. 9

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de F-1. Gráficamente está muy bien realizado, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación.................................. 7

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso y su control una pesadilla.

Puntuación.................................. 3

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador enorme, que combina unos circuitos excelentes, que reproducen las calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches reales, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................. 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, a pesar de no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................. 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................. 8

ROADSTERS

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



No hace falta ser un lince para caer en la cuenta de que, en nuestra opinión, éste es el peor juego de su género en Dreamcast. Podemos correr con unos cuantos deportivos reales, pero su pobreza gráfica, su malísimo control, y su triste diversión no llegan ni al aprobado.

Puntuación.................................. 3

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación.................................. 9

SOUTH PARK RALLY

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **DE 1 A 4**
Idioma: **INGLÉS**



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación.................................. 5

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad es muy elevada.

Puntuación.................................. 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: **BROADSWORD**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación.................................. 4

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación.................................. 7

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (ítems, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación.................................. 7

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................. 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



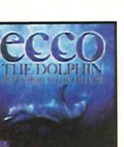
«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................. 8

AVENTURA

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: APPALOOSA INTERACTIVE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

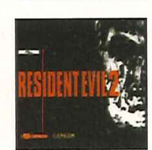


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación..................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación..................................... 7

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.940 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

La nueva entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, cargada de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación.....................................10

SHADOW MAN

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO

Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación..................................... 7

SILVER

Compañía: SPIRAL HOUSE
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación..................................... 9

SOUL REAVER

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un solo fin: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación..................................... 7

THE NOMAD SOUL

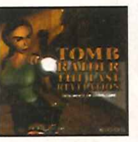
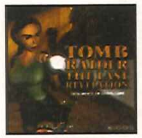
Compañía: QUANTIC DREAM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

Nos ofrece un elaborado argumento futurista, de los mejores que hemos jugado. Eso sí, tiene una trama adulta y unas escenas subidas de tono, por lo que es un juego para mayores. La pena es que los gráficos no están a la altura y presenta además unos tiempos de carga muy largos.

Puntuación.....................................6

TOMB RAIDER IV

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO

Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación..................................... 7

OTROS GÉNEROS

BUST A MOVE 4

Compañía: TAITO
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 5.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación..................................... 6

CHUCHU ROCKET!

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: ¡GRATIS!
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación..................................... 9

DEADLY SKIES

Compañía: KONAMI
Distribuidora: KONAMI
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

Un estupendo juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación..................................... 7

EVOLUTION

Compañía: STING
Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación..................................... 6

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: AWESOME
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "Pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, el control es bastante malo, lo que hace que este título sea exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación..................................... 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación..................................... 5

SPACE CHANNEL 5

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

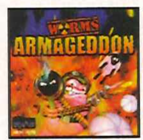


La reportera Ulala es la protagonista del primer juego musical para Dreamcast y deja el listón altísimo para los que le sigan. Su sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en una obra de arte. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación..................................... 9

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: TEAM 17
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS

Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación..................................... 6

SILVER

Cuenta la leyenda que «Silver» es la aventura más épica que ha aparecido hasta ahora en Dreamcast, y dice también que sólo los que sigan esta guía podrán acabar con el maleficio de la tierra de Jarrah.



Comenzaré presentándome: soy el Cronista, y fui testigo de las hazañas de un guerrero llamado David. Al igual que todo buen narrador, os contaré primero la situación que había en el fantástico mundo de Jarrah, el lugar en el que vivía David. Este lugar estaba dividido en ocho islas, y todas ellas estaban amenazadas por el oscuro poder del hechicero Silver. Su maldad no conocía parangón, y su última fechoría fue la de raptar a todas las mujeres de Jarrah con el fin de decretar cuál de ellas sería su esposa. Además, el malvado brujo no estaba sólo; sus hijos, Glass y Fuge, le secundaban en sus diabólicos planes. A continuación, os voy a hacer un breve perfil de seis personajes, los seis héroes que reunieron la suficiente gallardía como para plantar cara a Silver.

PERSONAJES

DAVID: Es el protagonista principal de la aventura, y desde el inicio de la misma forma parle de la revuelta contra Silver. Su odio contra el hechicero está bien justificado, ya que éste ha raptado a su "media naranja", y uno de sus hijos asesinó a un ser muy querido para él.

SEKUNE: Poco se sabe de esta excelente arquera. David la conoció tras la liberación de la biblioteca. No se supo nada acerca de su animadversión hacia Silver, aunque al ser una mujer queda claro que los planes de Silver la atañían.

VIVIENNE: Es una vieja amiga de David y pasó a formar parte de los rebeldes cuando David visitó los alrededores de su casa. Su hermana también había sido secuestrada por los hombres de Silver.

JUG: David encontró a este mocetón en la taberna de Rain. Fue, junto con Sekune, el gran desconocido, ya que no se supo a ciencia cierta la causa de su odio por Silver

CAGEN: Este monje siempre estuvo sediento de venganza, ya que Silver envenenó el agua del monasterio en el que residía. Cagen no sólo era un experto en la lucha más tradicional, sino que también tenía era capaz de utilizar el arte de la magia.

CHIARO: El último de los personajes de esta épica historia es este discípulo de Rubén, que al enterarse de la muerte de su maestro no dudó en unirse al grupo de resentidos.

CONSEJOS PRÁCTICOS

David y los suyos tuvieron en cuenta esta lista de consejos a la hora de llevar a cabo su misión. Seguro que os serán de ayuda a la hora de revivir esta historia:

- Visitaron con frecuencia a los comerciantes, ya que estos solían renovar a menudo su material y les ofrecieron nueva mercancía.
- Modificaron frecuentemente la composición del grupo. Así los seis héroes pudieron aprender nuevas habilidades que les fueron de mucha utilidad después.
- Procuraron tener siempre un mínimo de una poción de salud para usarla antes de empezar alguna confrontación con uno de los jefes finales, especialmente con Draco y Fuge.
- Mantuvieron presionado el botón L y luego pulsaron R. Así pudieron ver los diferentes objetos a recoger o descubrir las puertas que estaban ocultas.
- Nunca rechazaron una pelea, ya que las tropas de Silver dejaban caer sus objetos al morir.
- Registraron a fondo todos los niveles para encontrar objetos.
- Otorgaron a dos de ellos orbes mágicos, para que así pudieran atacar a distancia. Mientras tanto, el otro héroe se la jugaría en las distancias cortas.
- Hablaron con todos los personajes que encontraban para así recabar más información.

Y ahora, sin más dilación, paso a contaros esta hermosa leyenda de monstruos y hechiceros.

EPISODIO 1: LAS MUJERES DE JARRAH

David entró en su casa y entabló conversación con su amada Jennifer, quien le dijo dónde estaba su espada. Subió un piso y la recogió de dentro de un cofre. También encontró un escudo.

Salió de la casa y fue a ver a su abuelo, que le enseño a atacar y defenderse. Luego aparecieron Fuge y sus hombres, que secuestraron a Jennifer y pelearon con David y con su abuelo. Nuestro héroe persiguió a Fuge hasta el puerto, aunque era demasiado tarde cuando llegó: ya había escapado.

Habló con dos ancianos que también habían perdido a su hija, y le dijeron que debía empezar la búsqueda por Haven, más concretamente por su biblioteca, donde había un inmenso telescopio con el que podrían seguir la ruta del galeón que transportaba a Jennifer.



Retrocedieron hasta llegar a un puente levadizo y avanzaron hasta la puerta de Haven. Caminaron hasta encontrar una cueva de la que salían amenazadores sonidos, pero David, aconsejado por su abuelo, decidió no entrar todavía.

Siguieron por la otra ruta hasta que cayeron en la trampa de un grupo de rebeldes. Entablaron amistad con ellos de inmediato y dejaron partir a David, pero antes de abandonar el campamento cogieron una antorcha y se encaminaron hacia la cueva. ¡Descubrieron que la criatura que emitía los gruñidos era un chaval que estaba gastando una broma de mal gusto!





Nuestros héroes avanzaron hasta la biblioteca. En su interior pelearon con unos diablillos que estaban amenazando a uno de los inquilinos de la biblioteca. Tras liberarlo, mantuvieron una pequeña charla en la que intercambiaron información, y después subieron por unas escaleras.

Cuando llegaron al piso superior de la biblioteca tuvieron que exterminar a unas hordas de diablos que estaban atacando al profesor Whittle. Tras eliminarlos abandonaron esta sala y siguieron por la derecha. Esta nueva habitación les deparaba el enfrentamiento con una nueva categoría de enemigo, el diablo trompetero. Cuando tocaba su instrumento se materializaban más diablos, y la única forma de salir era acabando primero con el ser que portaba el aparato. Persiguieron al diablo dorado hasta que cesó en su empeño y les ofreció un trato: perdonarle la vida a cambio de su tesoro.

Tras aceptar, David y su abuelo le siguieron hasta que salió huyendo y no le quedó otra opción que luchar. Os informo de dos noticias: la primera, negativa, es que el diablo había bebido un elixir que aumentó su tamaño. La buena es que el monstruo no le acarreó ningún problema a David, que consiguió derrotarle sin mayor esfuerzo.

EPISODIO 2: MUERTE ENTRE LOS LIBROS

Caminaron hasta encontrarse con Terronus, un mago que les explicó que en las cuevas secretas de la biblioteca era donde radicaba el mal. Además, les obsequió con una vara de hielo imprescindible para acabar con el segundo gran monstruo de esta mítica historia.

El hechicero creó una aureola mágica capaz de transportarlos a la entrada de la biblioteca. David y Terronus usaron el transporte, mientras que el abuelo bajó por las escaleras. Cuando estaban en la entrada apareció Fuge con dos de sus esbirros, y le quitaron la vida al anciano.

David y Terronus rehusaron por el momento la confrontación y avanzaron hasta llegar al jardín. Siguieron avanzando por la derecha y caminaron un poco más hasta llegar a un ascensor. Terronus lo manipuló para que David pudiese llegar a las cuevas secretas. Lo primero que vio nuestro protagonista fue a dos Diablillos saliendo de una caldera. David decidió introducirse en la caldera, y aquí conoció a un hombre que le entrego una llave. A continuación siguió a los dos monstruos y avanzo hasta una galería con dos salidas.

Entró por la de la derecha y conoció a dos individuos que le ofrecieron el contenido de un armario, pero con la condición de que David tendría que encontrar la llave que lo abría.

Nuestro héroe uso la llave que le entregó el tipo de la caldera, y así consiguió una poción.

Después, el caballero avanzó por la izquierda hasta ver a unos diablillos que estaban conjurando a un inmenso demonio. La táctica que usó para derrotar al monstruo fue esquivar sus ataques y golpear el suelo con la vara de hielo. Al hacerlo, una estalactita salía despedida hacía la criatura.





EPISODIO 3: SEKUNE / VIVIENNE

Una vez derrotada la criatura llegaron los otros rebeldes, y ahora podían usar el telescopio.

La siguiente parada era Rain. Al llegar a su destino, Duque, el líder de la revuelta, decidió que lo mejor sería ir por parejas. Fue entonces cuando David conoció a Sekune, su pareja en Rain.

Los héroes vagabundearon por Rain hasta ver que los hombres de Silver estaban agrediendo a una anciana. Como David era una persona de gran corazón decidió ayudarla, y la señora le dio como recompensa un oso de peluche que había pertenecido a su hijo, que fue capturado por las tropas de Silver unos treinta años atrás.

Los dos héroes se encaminaron entonces hacia la torre de Othias, el lugar donde les esperaban el resto de los rebeldes. Desgraciadamente llegaron demasiado tarde: el galeón había partido ya.

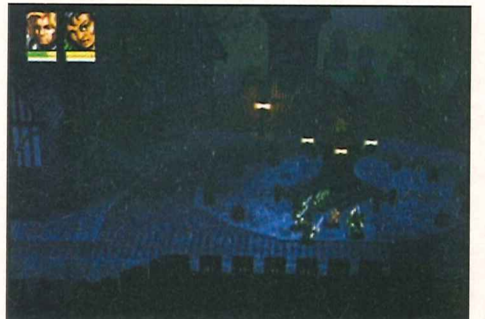
Habían decidió volver al campamento cuando apareció uno de los dos seres que conocieron en las cuevas secretas de la biblioteca. Les informó de que tenían que ir a ver a su amigo, que estaba en el templo del oráculo. Tras entrar allí les fue revelada una premonición, y además les fueron concedidas cuatro preguntas. El oráculo les comunicó que la única forma de acabar con Silver era recopilando los ocho orbes mágicos. También les entregó un cuerno mágico capaz de abrir la torre de Othias, y les dijo que un mago que vivía en esa torre era el poseedor del primer orbe.

No hace falta que os comente que el siguiente destino de David y Sekune fue la torre de Othias, donde el mago entregó su orbe, el orbe de fuego.

Tras esto, nuestros héroes decidieron ir la casa de David. Caminaron hacia la derecha , y después eligieron el ramal del norte para acabar yendo por la derecha hasta llegar a la casa de Vivienne. Los soldados de Silver habían raptado a su hermana, así que ella no dudó en unirse a David y Sekune.

Tras esto, los protagonistas cruzaron un árbol que servia de puente para llegar a la otra colina. Cuando ya llevaban un buen rato caminando se encontraron con el alcalde de Rain, quien salió corriendo y se dejó unas llaves en el suelo.

Más adelante tuvieron que luchar contra unas extrañas criaturas hechas de fuego. Eliminarlas fue fácil, pero al poco tiempo se encontraron con un gigantesco enemigo de fuego del que también se deshicieron utilizando la varita de hielo.

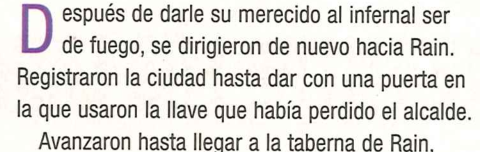








EPISODIO 4: SIEMPRE ES INVIERNO EN WINTER



Después de darle su merecido al infernal ser de fuego, se dirigieron de nuevo hacia Rain. Registraron la ciudad hasta dar con una puerta en la que usaron la llave que había perdido el alcalde.

Avanzaron hasta llegar a la taberna de Rain, y una vez dentro de la posada hablaron con un individuo llamado Jug, que al enterarse de los planes de David no dudó en unirse a los rebeldes. También entablaron conversación con un borracho que les vendió una espada de fuego, y con otros dos personajes. Uno de ellos les entrego un doblón maldito, y el otro les reveló una secuencia con la que debían tocar la campana de la ciudad (tres golpes seguidos, pausa de un segundo, dos golpes, pausa y un ultimo golpe).

Su siguiente destino fue el oráculo. Desde aquí se dirigieron hacia Winter. Caminaron hasta llegar a una cueva y descendieron por las escaleras hasta colocarse delante de una puerta que estaba situada debajo de una monstruosa cabeza de hielo. Justo en ese momento, un enorme hombre de hielo abrió la puerta y comenzó a pelear con ellos. La estrategia que se les ocurrió a David, Vivienne y Jug para derrotarle estaba clara: le atacaron con la espada de fuego y usar también el orbe de fuego. Así pudieron seguir adelante.









EPISODIO 5: EL GRAN CHAPUZÓN

Tras acabar con el gélido ser, mis amigos penetraron en la habitación de la que venía. Allí dentro hallaron el segundo orbe, el de hielo.

Más tarde viajaron hasta la entrada de la biblioteca para hablar con Velding, que tenía unas importantes noticias que darles. El profesor les dijo lo importante que sería encontrar un artefacto que les permitía permanecer bajo el agua, porque en el fondo del mar se encontraba una isla, y en esa isla había un orbe.

Este fue el momento en el que partieron con destino a Rain, más concretamente hacia la puerta en la que estaba la campana. Después de tocarla, avanzaron hasta llegar a un callejón en el que uno de los clientes de la taberna los advirtió de la presencia de un licántropo. Por suerte esta persona también vendía plata, así que también se la compraron.

Avanzaron hasta encontrar a un individuo tendido en el suelo que resultó ser el hombre lobo. Gracias a la plata, vencerle no fue muy difícil.

Prosiguieron en su avance hasta llegar a una zona inundada en la que había un bote con un siniestro personaje que lo tripulaba. Les llevó en su barca tras pagarle con el doblón maldito.

Luego recitaron el conjuro que les enseñó el profesor, y el artefacto subacuático se materializó. Entraron en el vehículo y se dirigieron sin demora hacia la isla submarina.

Una vez allí, caminaron hasta encontrar un cofre que contenía el extintor infernal. Continuaron adelante hasta encontrarse con uno de los siervos de Silver, pero fue devorado por un dragón que intento hacer lo mismo con nuestros amigos.

Por fortuna, David y los suyos tenían un plan: todo consistía en recoger el orbe de curación y correr esquivando el veneno que les lanzaba el dragón. Justo después de su ataque debían utilizar la vara de hielo para golpear el suelo, consiguiendo así que las estalactitas golpeasen al monstruo. Tras unos minutos de lucha, la victoria era suya.





EPISODIO 6: EN EL PANTANO

Volvieron al lugar donde estaba el alcalde de Rain y avanzaron hasta llegar a un sitio donde un árbol les impedía el paso. Usaron el extintor infernal y así llegaron a un pantano.

Caminando por la derecha descubrieron un arco. Después volvieron a la entrada del pantano y fueron por la izquierda hasta dar con algo muy parecido a un minotauro. La estrategia que siguieron contra él fue la de golpearle entre todos, porque era un rival peligroso que atacaba con la cola y además lanzaba unas extrañas bolas.



EPISODIO 7: DAVID CONTRA DRACO

Volvieron al lugar donde encontraron el arco y prosiguieron su viaje. Acabaron conociendo a Cagen, un monje que vivía en un monasterio en el que el agua había sido envenenada por los hombres de Silver. Cagen también se unió al grupo, y a continuación marcharon al monasterio para investigar lo que había sucedido allí.

Después pelearon con hordas de monjes y avanzaron hasta encontrar a otro fraile que estaba en trance, y que los ayudaría si conseguían plantearle una duda existencial.

Regresaron a la biblioteca y hablaron con Whittle, que les planteó la duda metafísica. Con ella en su poder regresaron al monasterio, y le entregaron el enigma al religioso, que les obsequió con una poción etérea.

La poción transportó a David a una galería en la que estaba exponiendo Rubén, un conocido de la infancia, pero en ese momento entró Silver en la galería y asesino al artista. Lo único que pudo hacer mi ▶▶





▶▶ amigo fue recoger la llave de su casa.

Regresaron a la casa de David y caminaron hacia la derecha. Tras una caminata llegaron al hogar de Rubén y entraron usando la llave. Dentro estaba Chiaro, el pupilo de Rubén, que también acabó uniéndose al grupo. En el piso superior de la casa encontraron el orbe de los relámpagos.

Volvieron a Winter y escogieron el camino que permanecía sin explorar. Tras mucho caminar acabaron llegando al palacio de Glass, y una vez dentro decidieron subir unas escaleras y atravesar la puerta de la izquierda. Ante la alternativa de cruzar otra puerta o ir por un pasillo, decidieron seguir por el pasillo y atravesar unos corredores hasta llegar a la sala en la que estaba Draco.

David se quedó solo, ya que Draco congeló a sus compañeros. Al protagonista no le quedo otra opción que la de esquivar los bloques de hielo que le lanzaba el dragón helado. Ofensivamente no hay nada mejor que el fuego para luchar contra el hielo, así que usó el orbe de fuego y la espada del mismo material para derrotar al siervo de Glass.



EPISODIO 8: BRANDY ROTHSCHILD



Más tarde subieron por la parte superior izquierda hasta estar cerca de una torre. A sus pies hallaron el orbe de tierra y una llave.

Regresaron después a la sala en la que acabaron con Draco y avanzaron por un pasadizo que había a la derecha. Allí también encontraron una llave.

Luego volvieron a la primera habitación que tenía los fosos y abrieron una puerta. Tras ella encontraron una llave más y un amuleto que les permitía ver a los rivales que tenían el poder de volverse invisibles.

Volvieron a la entrada del palacio y usaron una de las llaves que habían recogido en la puerta que estaba cerca de la salida del palacio. Así pudieron recoger algunos objetos más.

De regreso a la base rebelde, se enteraron de que Duque, William y algunos otros habían sido encarcelados. También hablaron con Fatbob, quien les dijo la contraseña que tenían que darle al tabernero. Acto seguido fueron a la taberna de Rain y le dijeron la consigna al tabernero, que les mostró una salida secreta hacia las alcantarillas.

En las alcantarillas tuvieron que disparan una flecha a una campana para poder acceder a las zonas más profundas. Avanzaron hasta llegar a un tramo en el que había una escalera de caracol. Cerca suyo había una pieza que formaba parte del mecanismo de las alcantarillas. Buscaron el lugar donde usarla pieza y avanzaron hasta descubrir dónde estaba el amo de las alcantarillas.

La técnica que usaron para derrotarle no fue muy depurada pero al menos sí efectiva. Le golpearon entre todos los miembros del grupo menos uno, que utilizó la magia de los orbes.





EPISODIO 9: FUGE, ¿DÓNDE ESTÁS?

Tras la pelea recogieron el orbe de ácido y regresaron donde estaba el barquero siniestro. Cuando vieron que el camino no estaba inundado partieron hacia el norte.

Avanzaron hasta encontrarse con Khan, otro de los esbirros de Silver. Después de la pelea subieron unas escaleras y lucharon también contra un duende que tenía la capacidad de volverse invisible. Para acabar con él usaron el amuleto de visión que habían encontraron en el palacio de Glass.

Siguieron avanzando hasta llegar a Chains, la prisión en la que estaban prisioneros los compañeros revolucionarios. Se encontraban en una gran sala con montones de escaleras y de posibles salidas por las que avanzar.

Registraron el nivel, fueron recopilando algunos objetos de valor, y al final acabaron saliendo por la puerta más alejada.

En esta nueva habitación conocieron a un anciano prisionero que respondía al nombre de Jeremiah. Les entregó una llave que había guardado en un lugar muy privado, y cuando se despidieron de él les contestó que el placer había sido suyo (mejor no pensar a lo que se estaba refiriendo). Pero cuando fueron



a coger la llave un gran lagarto se la arrebató y después abandonó la estancia.

Vivienne disparó una flecha a una campana y se formó un puente que permitió a nuestros héroes llegar al lugar en el que se encontraba su adversario. Tras una intensa batalla, David y sus amigos se apoderaron de la llave.

Llegaron a la celda de Duque, pero como carecían de la llave que abría la jaula, siguieron avanzando hasta un mueble que examinaron para descubrir unas escaleras. Descendieron por ellas y avanzaron hasta encontrar a Fuge.

David volvió a encontrase solo, ya que sus compañeros habían sido noqueados por el enemigo. Nuestro protagonista decidió utilizar el anillo de invisibilidad que obtuvo al derrotar al duende del tejado para golpear a Fuge sin ser visto. Cuando se le pasaron los efectos del anillo, usó el orbe de hielo para acabar con Fuge. La venganza se había cumplido.



EPISODIO 10: EL REGRESO DEL HERMANO MUERTO

Al matar a Fuge consiguió dos cosas: una nueva llave y las espadas con las que había eliminado a los de la estirpe de David. Siguieron avanzando hasta enfrentarse a un centinela, que al morir dejó caer la llave de la celda de Duque.

Avanzaron por ese camino y conocieron a un hombretón un tanto infantil. Le enseñaron el oso de peluche que les había obsequiado una anciana en Rain y salió corriendo en busca de su madre.

Regresaron a la celda de Duque y lo liberaron. Los dos cabecillas de la revolución entablaron una conversación en la que sus conclusiones fueron que Glass los estaba espiando. Marcharon hacia su palacio para acabar con ella, pero cuando dialogaron con Glass esta les dijo que ella odiaba a Silver, al que culpaba de la muerte de su madre. Además, les comunicó que tenían que ir a Deadgate para hablar con los espíritus de los revolucionarios muertos.

Fueron al puerto de Vergante y pagaron la cuota para ir a Deadgate. Cuando vieron a uno de los espíritus, les dijo que el traidor era William, y que fue él quien le apuñaló.

Siguieron adelante hasta encontrarse con un muerto, que les habló de la localización del siguiente orbe, cerca de una excavación.

Después buscaron a otro espíritu que estaba siendo atacado, y tras ayudarle les entregó otra llave más en señal de agradecimiento.

Volvieron al campamento rebelde y conversaron animadamente con la mujer que había recuperado a su hijo, que les entrego un anillo. David cambió la formación de su bando y avanzó por un orificio que había al norte del campamento.

Marcharon eliminando osos y otros terribles rivales hasta llegar a la excavación de la que les hablo el espíritu. Abrieron un cofre y recogieron el orbe. Siguieron por el norte hasta encontrarse con una bestia azul que tenía la capacidad de transportarse a diferentes lugares del escenario. Por si esto fuese poco, también podía regenerar a los enemigos que habían muerto. De nuevo David usó el anillo de invisibilidad para acercarse a la criatura sin peligro de ser visto, y mientras sus compañeros ponían a caldo a los otros enemigos.





EPISODIO 11: LEGIÓN DE MUERTOS



Tras eliminar a la bestia azul, encontraron una llave que abría un cofre cercano, y dentro de él descubrieron que había otra llave y también un pergamino con el que poder conjurar a un golem de piedra. En esos momentos próximos al final, David y sus compañeros decidieron hacer turismo.

Primero visitaron las cloacas en busca de un golpe llamado "Armageddon". Más tarde fueron hasta la esclusa en busca de un pergamino con la capacidad de convertir en hombre lobo a todo el que lo lea. A continuación volvieron al jardín de huesos y usaron la llave correspondiente para abrir un portal mágico.

Utilizaron el anillo de visión para acabar con unas molestas criaturas y avanzaron por este tétrico lugar hasta encontrar a un repugnante ser que protegió con su propia vida, si es que a eso se le puede llamar vida, el orbe de luz.





EPISODIO 12: EL ÚLTIMO ORBE

En esos momentos los protagonistas de este mito ya poseían los ocho orbes; el orbe de la luz era el último que les faltaba. Regresaron al campamento con la satisfacción del deber cumplido, y le comunicaron a Duque las buenas noticias. Entonces apareció Glass, que les informó de que Metalon, la isla en la que residía Silver, era un lugar inaccesible y que la única forma de llegar allí era usando un transporte mágico que ella creó (aunque sólo podían ir tres personas a la vez).

David y dos amigos suyos irrumpieron en la fortaleza de Silver, y avanzaron hasta observar a un robot que caminó cerca de ellos sin darse cuenta de la amenaza que suponían para su amo.

Siguieron por una nueva sala y recogieron el Analectus. Un poco más adelante colocaron el objeto mágico en una plataforma, y siguieron su camino hasta contemplar un recipiente de cristal que guardaba en su interior a una criatura que probablemente había servido de conejillo de indias para algún experimento demoniaco.

Prosiguieron por ese camino hasta encontrar otro lugar en el que usar el Analectus. Tras hacerlo volvieron sobre sus pasos y descubrieron que la criatura había roto el recipiente en el que estaba. En la siguiente sala vieron cómo se las gastaba la bestia. Para derrotarla usaron la misma rutina de siempre; es decir, uno usaba el anillo de invisibilidad para golpearle sin ser atacado, otro usaba un orbe, y el tercero peleaba cuerpo a cuerpo, pero eso sí, convertido en hombre lobo.











EPISODIO 13: HABLANDO EN PLATA

Caminaron hasta entrar en el palacio de Silver y marcharon hacia una sala repleta de puertas. Tras algunas de ellas encontraron varios objetos, y en una encontraron a un cura que estaba prisionero. Este hombre les reveló que el verdadero propósito del rapto de las mujeres de Jarrah ¡era el sacrificio de todas ellas para cumplir con un extraño ritual!

La ruta que siguieron fue la de la derecha hasta que llegaron a una habitación con cuatro botones. Los examinaron para dejar el camino despejado y siguieron en dirección norte para llegar a los aposentos de Silver. Cuando pelearon con él, les confirmó la versión de los sacrificios y convocó a un robot enorme para que le ayudase en la pelea.

La estrategia que utilizaron para derrotar a Silver fue la siguiente: dos de los héroes se dedicaban a golpear al robot. Uno de ellos se había transformado en hombre lobo, porque de esta manera sus ataques eran más devastadores, y cuando desapareciesen los efectos del conjuro este personaje habría recuperado todos los puntos de vida. Mientras tanto, el tercero utilizaba los ocho orbes sobre una bola que había en lo alto de la estancia para conseguir debilitar a Silver.

El orden en el que tenían que utilizar los orbes era cronológico, y sólo debían cambiar de orbe una vez que Silver estuviese debilitado, es decir, que había que derrotarle ocho veces.











EPISODIO 14: EL GRAN DAVID

Tras derrotar a Silver, se materializó su némesis, pero tras ejecutarlo, la némesis y David se fundieron para conseguir formar un super-guerrero. Este formidable héroe fue transportado a continuación para participar en la que sería la ultima gran batalla de la leyenda de Silver: la pelea con Apocalipsis.

David se encontró en un lugar inhóspito en el que tuvo que pelear con su espantoso rival. Decidió golpearle con la espada y defenderse muy a menudo de los ataques de su satánico rival. Otra cosa que le vino muy bien a nuestro héroe fue el usar el escudo para devolver las bolas de fuego que lanzaba su rival. Además, también tuvo que correr de un lugar a otro para esquivar las avalanchas de piedra que le caían encima de vez en cuando.

Pese a la dureza de su enemigo, derrotar al monstruo fue menos costoso de lo que parecía en un principio gracias a la sabia estrategia que os he contado.

Espero que os haya gustado esta historia, ¿queréis saber el final? Solo os diré que David, Jennifer, Duque, Glass y el resto de héroes fueron felices y comieron perdices.



MARVEL VS CAPCOM 2 (1)

Capcom ha reunido en este juego a un plantel de luchadores gigantesco. Hay más de cincuenta en total, y recordar los movimientos de cada uno de ellos resulta casi imposible. Por eso hemos pensado que os vendría bien tener todos sus golpes reunidos en esta guía, de la que este mes os damos la primera entrega. ¡Que comience el combate!

AKUMA

Combina la fuerza de Ryu con la agilidad de Dan. Con él en tu equipo, jugarás con cierta ventaja. No tiene casi ninguna pega que ponerle... ¡ah, sí!, ¿por qué no ahorra para comprarse un kimono nuevo?

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Gou Hadou Ken: . . . . +Y o X
Zankuu Hado Ken: . . . . en el aire, +Y o X
Tenma Kuujin Kyaku: . . . . en el aire, +B o A
Gou Shouryuu Ken: . . . . +Y o X
Ashura Senkuu: . . . . o +YX o BA
Tatsumaki Zankuu Kyaku: . . . . +B o A (también en el aire)
Jigoku Guruma: . . . . +B (cerca del adversario)
Zugai Hasatsu: . . . . +X
Senpuu Kyaku (ground): . . . . +B
Senpuu Kyaku (jumping): . . . . en el aire , +B

HIPER COMBOS:

Messatsu Gou Hadou: . . . . +YX, pulsa los botones repetidamente
MessatsuGou Shouryuu: . . . . +YX
Messatsu Gou Rasen: . . . . +BA
Tenma Gou Zankuu: . . . . en el aire, +Y
Shun Goku Satsu: . . . . XX A B (nivel 3)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Antiaéreo. Gamma: Ataque en movimiento

AMINGO

Es lento a la hora de moverse y de ejecutar los golpes así que no abuses del ataque aereo. ¿Su mejor golpe? El Daichi no Kodomo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kaze no Sakebi: . . . . +Y o X
Midori no Kanki: . . . . +Y o X
Daichi no Kodomo (Tsukami): . . . . +B o A
Daichi no kodomo (Punch): . . . . +A
Daichi no kodomo (Kick): . . . . +B

HIPER COMBOS:

Taitou no Megumi: . . . . . +BA
Shokubutsu no Okite: . . +YX



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Curación.
Beta: Mejora de habilidades.
Gamma: Equilibrio.

ANAKARIS



Basa todo su potencial en los golpes especiales. Como es lento, lo mejor es estar a la defensiva y aprovechar los despistes del rival.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Mirra Drop: . . . . +Y o X (también en el aire)
Cobra Blow: . . . . +Y o X (también en el aire)
Hitsugi no Mai: . . . . +Y, X, B o A (también en el aire)
Ouke no Sabaki: . . . . en el aire, +B o A
Seija no Ayumi: . . . . +A
Tenchuu: . . . . +B
Hikyoku Bohi: . . . . en el aire, +B o A
Seinaru Bohi: . . . . en el aire, +B o A
Ooinaru Bohi: . . . . en el aire, +B o A
Kuuchuu: . . . . en el aire, y presionar Y o X

HIPER COMBOS:

Pharaoh Magic: . . . . BX AY (también en el aire)
Pharaoh Illusion: . . . . XX AY
Pharaoh Cobra Blow: . . . . +YX (también en el aire)
Hitsugi no Utage: . . . . +YX (también en el aire)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque a tierra. Beta: Lanzamiento asistencia. Gamma: Ataque anómalo

B.B.HOOD

Cuando luches con ella, olvídate del cuerpo a cuerpo y aumenta tu barra de hiper-combo, ya que esos son sus mejores golpes.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

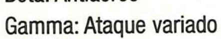
Smile & Missile (Joudan): . . . . cargar +Y o X
Smile & Missile (Gedan): . . . . cargar +B o A
Happy & Missile: . . . . cargar +Y o X
Cheer & Fire (Jou Houkou): . . . . +Y o X
Cheer & Fire (Yoko Houkou): . . . . . . +B o A (también en el aire)
Shyness & Strike: . . . . +Y o X
Tell me why: . . . . +YX
Malice & Mine: . . . . +B
Surprise & Hop: . . . . +B
Tricky Basket: . . . . o +Y
Stumble & Blade: . . . . presionar o +Y durante el deslizamiento o
2 Dan Jump: . . . . presionar o (x2)

HIPER COMBOS:

Cool Hunting: . . . . +YX
Beautifuld Memory: . . . . +BA
Hyper Apple For You: . . . . +BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar
Beta: Antiaéreo
Gamma: Ataque variado





BLACK HEART

Rinde mejor en la corta-media distancia. Cuando estés alejado de tu adversario utiliza el "púñetazo"fuerte para inmovilizarlo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Dark Thunder: . . . . +Y o X
Inferno: . . . . +Y o X
Kuuchuu Dash: . . . . . . en el aire, pulsar y presionar YX
Kuuchuu Backstep: . . . . . . en el aire, pulsar y presionar +YX
Deslizamiento hacia atrás o delante extendido: pulsar y mantener
. . . . o pulsar y mantener

HIPER COMBOS:

Armageddon: . . . . +YX
Judgment Day: . . . . +YX (también en el aire)
Heart of Darkness: . . . . +BA



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en tierra.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Lanzamiento.

CABLE

Se defiende en todos los aspectos del combate. Su pistola es muy útil ya que permite disparar sin tener que hacer un movimiento especial.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Viper Beam: . . . . +Y o X (también en el aire)
Crackdown: . . . . +B o A
Psi- Charge: . . . . +Y o X (cerca del adversario)
Electrap: . . . . +B o A
Scimitar: . . . . +Y o X

HIPER COMBOS:

Hyper Viper: . . . . . . +Y o X
Time Flip: . . . . +B o A



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Antiaéreo
Gamma: Ataque anómalo

CAMMY

Basa su potecial en el movimiento. No es fuerte, así que no busques el cuerpo a cuerpo nada más que para hacer combos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

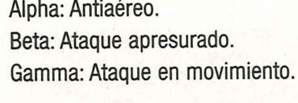
Axle Spin Knuckle: . . . . +Y o X
Cannon Drill: . . . . +B o A (también en el aire)
Cannon Spike: . . . . +B o A
Cannon Strike: . . . . en el aire, +B o A
Cannon Revenge: . . . . +Y o X
Hooligan Combination: +B o A (presionar Y o X para cancelar)...
Combination Cannon Strike: . . . ...presionar B o A cuando esté en el aire
Cross Scissor Pressure: ...presionar Y o X cerca de un enemigo en el aire
Fatal Leg Twister: . . . .presionar Y o X cerca de un enemigo agachado
Razor Edge Slicer: . . . .no hacer nada y esperar a que aterrice
2 Dan Jump: . . . . presiona o dos veces
Steel Slicer: . . . . +B

HIPER COMBOS:

Spin Drive Smasher: . . . . +BA
Reverse Shaft Breaker: +BA presiona repetidamente los botones.
Killer Bee Assault: . . . . +Y o X (también en el aire)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Antiaéreo.
Beta: Ataque apresurado.
Gamma: Ataque en movimiento.





CAPITÁN AMÉRICA

Sus golpes son sencillos de hacer pero poco contundentes. Su escudo le proporciona una buena defensa y es su principal arma de ataque.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Shield Slash: . . . . ↓↘→+(Y) o (X) (también en el aire)
Charging Star: . . . . ↓↘→+(B) o (A)
Stars & Stripes: . . . . →↓↘+(Y) o (X)
Zenten: . . . . →↘↓↙←+(Y) o (X)
2 Dan Jump: . . . . ↗ o ↖ dos veces
Heel Kick: . . . . en el aire, ↓+(B)
Aerial kick: . . . . en el aire, ↑+(B)
Double kick: . . . . cerca del rival, (A),→+(X)+(X)

HIPER COMBOS:

Final Justice: . . . . ↓↘→+(Y)(X)
Hyper Charging Star: . . ↓↘→+(B)(A)
Hyper Stars & Stripes: . →↓↘+(Y)(X)



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Antiaéreo.
Gamma: Ataque apresurado.

CHARLIE

Similar a Guile pero más rápido de movimientos. Sus hiper-combos son bastante normalitos. En general es un luchador del montón.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Sonic Boom: . . . . cargar ←,→+(B) o (X)
Somersault Shell: . . . . cargar ↓+↑+(B) o (A)
Moonsault Slash: . . . . ↑,↙,→+(B) o (A) (también en el aire)
Knee Kick: . . . . en el aire, ↓+(A)
Step Kick: . . . . →+(B)
Jump Sobat: . . . . ←+(B)
Spin Back Knuckle: . . . . →+(Y)

HIPER COMBOS:

Sonic Break: . . . . ↓↘→+(Y)(X) (pulsa los botones rápidamente)
Crossfire Blitz: . . . . ↓↘→+(B)(A)
SomersaulT Justice: . . . . ↓↙←+(B)(A)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Equlibrio.



CAPITÁN COMANDO

Uno de los más regulares en todos los aspectos, es bueno tenerlo en tu equipo para compensar las carencias de los otros luchadores.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Captain Fire: . . . . ↓↘→+(Y) o (X)
Captain Corrdor: . . . . ↓↙←+(Y) o (X)
Captain Kick: . . . . ↓↙←+(B) o (A)
Captain Strike (Sho): . . . . ↓↘→+(A)
Captain Strike (Genity): . . . . ↓↘→+(B)
Captain Strike (Hoover): . . . . ↓↘→+(A)+(B)

HIPER COMBOS:

Captain Sword: . . . . ↓↘→+(Y)(X)
Captain Storm: . . . . ↓↙←+(B)(A)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en tierra.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Ataque en movimiento.





CHUN-LI

Sobresaliente en el juego aéreo. Busca el cuerpo a cuerpo sólo para hacer combinaciones de golpes. Una buena luchadora en general.





MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kikou Ken: . . . . ←↙↓↘→+(Y) o (X)
Sen's Shuu: . . . . →↘↓↙←+(B) o (A)
Tenshou Kyaku: . . . . →↓↘+(B) o (A)
Hyakuretsu Kyaku: . . . . . . pulsa (B) o (A) rápidamente (también en el aire)
Kaku Kyaku Raku: . . . . ↙+(B)
Reishiki Kikou Ken: . . . . →+(Y)
Yousou Kyaku: . . . . en el aire, ↓+(B) (se puede repetir)
Kaku Yoku Da: . . . . en el aire, →+(B)
Kuuchuu Dash: . . . . en el aire, pulsa →,→ y presiona (Y) o (X)
Sankaku Tobi: . . . . Salta ↗ contra una pared y presiona ↖ o ↗
3 Dan Jump: . . . . presiona ↗ o ↖ (x3)

HIPER COMBOS:

Kikou Shou: . . . . ↓↘→+(Y)(X) pulsa los botones repetidamente
Senretsu Kyaku: . . . . ↓↘→+(B)(A) pulsa (B) o (A) rápidamente
Hazan Tenshou Kyaku: . . . . →↓↘+(B) o (A)

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Disparo. Beta: Antiaéreo. Gamma: Movimiento

COLOSSUS

Es fuerte, y tiene la ventaja de que no es del todo lento a la hora de ejecutar los golpes. Pero sus movimientos especiales no son nada variados, y tampoco sobresale en ninguna faceta en especial. Puedes encontrar mejores luchadores en el plantel, ¡¡y por el mismo precio!!

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Giant Swing: .... +Y o X, rota repetidamente ....(también en el aire)
Power Tackle (hacia delante): .... A (también en el aire)
Power Tackle (diagonal): .... +B (también en el aire)
Horizontal Punch: .... en el aire, +Y

HIPER COMBOS:

Super Dive: .... +YX, +Y, X, B o A para caer pronto
Super Armor: .... YX

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Apresurado. Beta: Antiaéreo. Gamma: Lanzamiento.

CYCLOPS

Puede luchar en las tres distancias, y con los rayos se defiende a larga distancia. Va bien por alto, sobre combinado con las patadas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Optc Blast: .... +Y o X (también en el aire)
Optic Hold: .... +Y (cerca del adversário)
Optic Sweep: .... +Y o X
Rising Uppercut: .... +Y o X repetidamente
Cyclone Kick: .... +B o A
Rapid Punch: .... carga +Y o X, pulsa Y, X, B o A rápidamente
Runnig Neckbreaker Drop: .... carga +B o A
2 Dan Jump: .... presiona o (x2)
Leg Flip Throw: .... +B
Optic Bullet: .... Y
Double Kick: .... BB

HIPER COMBOS:

Mega Optic Blast: .... +YX, pulsa YX rápidamente
Super Optic Blast: .... +BA, pulsa BA rápidamente

TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Disparo.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Ataque anómalo.

DAN "THE MAN" HIBIKI

Similar a Ryu y a Ken, pero más rápido y con menos fuerza. Su hiper-combo Otoko Michi destrozará a tus rivales (requiere nivel 3).

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Gadou Ken: .... +Y o X
Kouryuu Ken: .... +Y o X
Dankuu Kyaku: .... +B o A (también en el aire)
Premium Sign: .... +B o A
Zenten Chouhatsu: .... + mantener A+ START
Kouten Chouhatsu: .... + mantener A+ START
Jump Chouhatsu: .... en el aire, mantener A+ START

HIPER COMBOS:

Shinkuu Gadou Ken: .... +Y o X
Hisshou Burai Ken: .... +B o A
Kouryuu Rekka: .... +B o A
Chouhatsu Densetsu: .... + mantener A+ START
Otoko Michi: .... YAXX (nivel 3)

TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Disparo.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Ataque variado.



DHALSIM

El mastro del yoga es de los mejores, por no decir el mejor, para luchar a media y larga distancia. No es muy fuerte (seguro que ya te habías dado cuenta por su aspecto), ni tampoco rápido pero puedes volver loco a tu rival si utilizas bien su capacidad de teletransporte.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Yoga Fire: .... +Y o X
Yoga Flame: .... +Y o X
Yoga Blast: .... +B o A
Yoga Smash: .... +Y (cerca del adversário)
Yoga Teleport: .... / +YX o BA (también en el aire)
Fuyuu: .... +BA, repetir para finalizar
Kuuchuu Dash: .... saltar, presiona cualquier dirección +YX
Drill Zutsuki: .... en el aire, +Y
Drill Kick: .... en el aire, +B o A

HIPER COMBOS:

Yoga Inferno: .... +YX, ...diredcción o (también en el aire)
Yoga Strike: .... +BA

TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Disparo.
Beta: Ataque en tierra.
Gamma: Antiaéreo.



DOCTOR DOOM

Posee una tremenda fuerza en sus golpes. No es del todo lento, pero sus movimientos especiales e hiper-combos no explotan su fuerza.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Plasma Beam: .... +Y o X (también en el aire)
Photon Shot: .... +Y o X
Molecular Shield: .... +B o A
Hikou: .... +BA, repetir para finalizar
Kuuchuu Dash: .... saltar, presionar cualquier dirección +YX
Laser Gun: .... en el aire, presionar Y
Foot Dive: .... en el aire, +B

HIPER COMBOS:

Electric Cage: .... +YX
Sphere Flame: .... +BA
Photon Array: .... +YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque anómalo.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Disparar.



FELICIA

Es hábil y también tiene mucha fuerza. Cuidado al realizar los golpes ya que si fallas alguno, tarda mucho en recuperar la posición.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rolling Buckler: .... +Y o X
Rolling Slide: .... presiona B o A durante el Rolling Buckler
Rolling Uppercut: .... presiona Y durante el Rolling Buckler
Neko Punch: .... presiona X durante el Rolling Buckler
Sand Splash: .... +B o A
Cat Spike: .... +Y o X
Delta Kick: .... +B o A (también en el aire)
Hell Cat: .... +B o A
Pussy Stlash: .... +B
Wall Clutch: .... salta hacia un muro, mantén o
Sankaku Tobi: .... posición neutral despes del Wall Clutch
Wall Slide: .... saltar hacia el muro, mantener

HIPER COMBOS:

Dancing Flash: .... +YX
Hyper Sand Splash: .... +BA
Please Help Me: .... +BA



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en movimiento.
Beta: Ataque a tierra.
Gamma: Ataque variado.

GÁMBITO

Tiene movimientos especiales muy variados e hiper combos potentes. Va bien en todas las distancias, y además es hábil y rápido.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kinetic Card: .... +Y o X (también en el aire)
Trick Card: .... +Y o X
Kajun Slash: .... +Y, X o A+Y
Cajun Escape: . cargar o +Y o X, depués o +Y o X en el aire
Cajun Strike: .... cargar o +B o A

HIPER COMBOS:

Royal Flush: .... +YX
Cajun Explosion (forward): .... +BA
Cajun Explosion (backward): .... +BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar.
Beta: Ataque en movimiento.
Gamma: Ataque de lanzamiento.



GUILE

Se maneja bien en todos los aspectos. Le falta rapidez, pero la compensa con una mayor fuerza. Su ataque aéreo es un poco flojo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Sonic Boom: .... cargar +Y o X
Somersault Kick: .... cargar +B o A
Kuuchuu Somerdsault Kick: .... en el aire, pulsar +B o A
Knee Bazooka: .... +A
Rolling Sobat: .... +B
Burn Straight: .... +Y
Spinning Back Knuckle: .... +Y
Reverse Spin Kick: .... +B
Jump Chop: .... en el aire, +Y
Splits Kick: .... en el aire, +A

HIPER COMBOS:

Sonic Hurricane: .... +YX
Somersault Stricke: .... +BA
Crossfire Assault: .... en el aire, +BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Antiaéreo.
Beta: Disparar.
Gamma: Equilibrio.





HAYAKATO KANZAKY

Maneja la espada como el mejor. Combina la fuerza con velocidad, y en sus golpes especiales predomina el ataque desde atrás.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Shiden: . . . . . . +Y o X
Guren: . . . . . . +Y o X (también en el aire)
Byako Hou: . . . . . . +YX
Plasma combo; Uzaku Ranbu: . . . . . . +XXXX
Plasma Combo; Kegon 1: . . . . . . +XXYBX (después presiona X)
Plasma Combo; Kegon 2: . . . . . . +XXXBX (después presiona X)
Plasma Combo; Guren 1: . . . . . . +YXYYY
Plasma Combo; Guren 2: . . . . . . +YXYAY
Dokuryuu: . . . . . . presionar Y mientras te deslizas
Souryuu: . . . . . . presionar Y durante el Dokuryuu
Hien: . . . . . . +Y
Dai Oiuchi Kougeki: . . . . . . en el aire, +B

HIPER COMBOS:

Rasetsu Zan: . . . . . . +YX
Engetsu: . . . . . . +BA
Plasma Field: . . . . . . +BA
Black Hayato: . . . . . . XY o AB



TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Ataque en movimiento.
Beta: Antiaéreo. Gamma: Equilibrio.

HIYAKESHITA SAKURA

Cuando Sakura Kasugano hace su hiper combo, llamado Hiyakeshita Sakura, se convierte en este personaje, que tiene más movimientos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hadou Ken: . . . . . . +Y o X (también en el aire)
Shunpuu Kyaku: . . . . . . +B o A (también en el aire)
Shou'ou Ken: . . . . . . +Y o X (también en el aire)
Ashura Senkuu: . . . . . . o +YX o BA
Flower Kick: . . . . . . +B

HIPER COMBOS:

Shinkuu Hadou Ken: . . . . . . +YX, pulsa los botones rápidamente
Midare Zakura: . . . . . . +BA
Haru Ichiban: . . . . . . +BA
Shun Goku Satsu: . . . . . . XX AY (nivel 3)
Hiyakeshita Sakura: . . . . . . +A (nivel 3)

TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Ataque apresurado.
Beta: Disparar.
Gamma: Ataque en movimiento.



HULK

Es muy fuerte, pero excesivamente lento. Intenta el combate de cerca y evita el ataque aéreo, ya que te puedes quedar al descubierto.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Gamma Slam: . . . . . . +Y o X
Gamma Tornado: . . . . . . +Y o X
Gamma Charge (Taichi): . . . . . . cargar +B o A
Gamma Charge (Taikuu): . . . . . . cargar +B o A

HIPER COMBOS:

Gamma Wave: . . . . . . +YX
Gamma Quake: . . . . . . +BA
Gamma Crush: . . . . . . +YX, mover o

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Tierra. Beta: Apresurado. Gamma: Antiaéreo.

ICE MAN

Sus movimientos son rápidos y de fuerza está bastante bien teniendo en cuenta que pertenece a la clase de los luchadores hábiles.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ice Beam: . . . . . . +Y o X (también en el aire)
Ice AQvalanche: . . . . . . +B o A (también en el aire)
Ice Fist: . . . . . . +Y o X
Iceball Throw: . . . . . . en el aire, +Y
Downward Slash Kick: . . . . . . en el aire, +B

HIPER COMBOS:

Artic Attack: . . . . . . +YX

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Disparo. Beta: Anómal. Gamma: Equilibrio.

IRON MAN

Sólo tiene un hiper combo, aunque sea potente. Un punto a favor es que tiene varios lanzamientos. El resto no destaca especialmente.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Unibeam: . . . . . . +Y o X (también en el aire)
Repulsor Blast: . . . . . . +Y o X
Smart Bomb: . . . . . . presionar (B+)A+Y (también en el aire)
Hikou: . . . . . . +BA, repetir para finalizar
Kuuchuu Dash: . . . . . . saltar, presionar en cualquier dirección +YX
Missile: . . . . . . presionar o o +Y
Knee Dive: . . . . . . en el aire, +B
Upward Kick: . . . . . . en el aire, +B
Directed Laser: . . . . . . en el aire, o +Y

HIPER COMBOS:

Proton Cannon: . . . . . . +YX

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Disparo. Beta: Antiaéreo. Gamma: Lanzamiento.

JILL VALENTINE

La protagonista de «Resident Evil» es una luchadora interesante para jugadores principiantes. Es fácil de manejar, rápida y no está exenta de fuerza. Tanto sus hiper-combos como los movimientos especiales están muy bien equilibrados. Es regular en las tres distancias.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kinsetsu Sentou A: ↓↘→+Y o X
Ousen Shageki: →↘↓↙←+Y o X, pulsar Y o X cuando Jill comience a brillar
Grenade Launcher: →↓↘+Y o X (mantener Y o X para cancelar)
Kinkyuu Kaihi A: ↓↙←+B o A
Kinkyuu Kaihi B: ↓↘→+B o A
Sliding: ↓+B

HIPER COMBOS:

Kinsetsu Sentou A+: ↓↘→+Y X
Rocket Launcher: ↓↘→+B A
CODE: T-002: ↓↙←+B A

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha:Curación. Beta: Ataque apresurado. Gamma: Disparo.

JIN SAOTOME

Hábil y fuerte, su mejor distancia es la media-corta, gracias a su gran puñetazo fuerte. Su mejor hiper-combo es el Blodia Punch.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Saotome Typhoon: cargar ←→+Y o X
Saotome Dynamite: cargar ↓↑+Y o X, o mantener Y o X, cargar ↓↑
Saotome Crush: →↘↓↙←+B o A
Saotome Diving: en el aire, presionar ↓+B

HIPER COMBOS:

Blodia Vulcan: ↓↙←+Y X
Blodia Punch: ↓↘→+Y X
Saotome Cyclone: ↓↘→+B A

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en movimiento.
Beta: Antiaéreo.
Gamma: Ataque de lanzamiento.

JUGGERNAUT

Es muy lento, sobre todo al dar la patada o el puñetazo fuerte. Ten cuidado, porque un luchador hábil te la puede liar facilmente.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Juggernaut Punch: ↓↘→+Y o X
Juggernaut Body Press: ↓↘→+B o A (también en el aire)
Earthquake Punch: →↘↓+Y o X
Cyttorak Power-Up: →↓↘+Y X
Double Fist Punch: →+Y

HIPER COMBOS:

Juggernaut Headcrush: ↓↘→+Y X (pulsar los botones rápidamente)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en tierra.
Beta: Ataque apresurado.
Gamma: Ataque variado.



KEN

El rubiales del kimono ha cambiado bastante sus golpes desde su primera aparición en el mítico «Street Fighter». Es similar a Ryu, pero con más rapidez en sus movimientos y algo menos de fuerza en sus golpes. Elige a uno u otro según las necesidades de tu equipo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hadou Ken: ↓↘→+Y o X (también en el aire)
Shouryuu Ken: →↓↘+Y X (también en el aire)
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+B o A (también en el aire)
Zenpou Tenshin: ↓↙←+Y o X
Senpuu Kyaku: en el aire, ↙+B
Inazuma Kakato Wari: →+B

HIPER COMBOS:

Shouryuu Reppa: ↓↘→+Y X
Shinryuu Ken: ↓↘→+B A (presionar B o A rápidamente)
Shippuujinrai Kyaku: ↓↙←+B A (presionar B o A rápidamente)

TIPOS DE ASISTENCIA: a: Antiaéreo, b: Disparar, g: Ataque en mavimiento



KOBUN



El compañero de T. Bonne en el carrito tambien lucha solo. Es una bombilla muy dinámica, que se ahorrará el esquivar la mayoría de ataques de llama por su escasa altura. Si no quieres hacer el ridículo con él, debes acercarte a tu rival y empezar a dar botones como loco.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Kobun Fire: . . . . ↓↘→+Y o X, y mantener Y o X para cargar (también en el aire)
Bull Mover: . . . . ↓↘→+B o A
Engo Kougeki (Tosshin!!): . . . . ↓↙←+X
Engo Kougeki (Tsukami!!): . . . . ↓↙←+Y
Engo Kougeki (Kuubaku!!): . . . . ↓↙←+B o A

HIPER COMBOS:

Chuushoku Rush: . . . . ↓↘→+YX
King Kobun: . . . . ↓↘→+BA, mover ← o → y atacar con Y, X, B o A

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Disparo. Beta: Antiaéreo. Gamma: Equilibrio.

MISTER BISON

Los años no pasan en valde y ya no es tan temible como en sus buenos tiempos. Le falta un poco de rapidez y también de fuerza.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Psycho Shot: . . . . ←↙↓↘→+Y o X
Psycho Field: . . . . →↘↓↙←+Y o X
Double Knee Press: . . . . ←↙↓↘→+B o A (también en el aire)
Bison Warp: . . . . →↓↘+Y, X, B o A (también en el aire)
Head Press: . . . . . cargar ↓↑+B o A, mover ← o → (también en el aire)
Head Press to Skull Diver: . . . . . presionar Y o X durante el Head Press
Somersault Skull Diver: cargar ↓↑+Y o X, Y o X (o mantener Y o X)
. . . . (también en el aire)
Hikou: . . . . ↓↙←+B o A (repetir para finalizar)

HIPER COMBOS:

Psycho Crusher: . . . . ↓↘→+YX
Psycho Explosion: . . . . →↘↓↙←+YX
Knee Press Nightmare: . . . . ↓↘→+BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Dispar. Beta: Ataque variado. Gamma: Ataque en movimiento.

MAGNETO

Muy buen luchador, sobre todo para media ycorta distancia. Es muy lento al moverse horizontalmente, así que en vez de andar, corre.

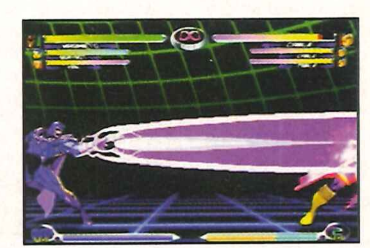
MOVIMIENTOS ESPECIALES

E-M DIsruptor: . . . . ←↙↓↘→+Y o X (también en el aire)
Hyper Gravitation: . . . . →↘↓↙←+B o A (también en el aire)
Magnetic Force Field: . . . . ↓↘→+B o A
Magnetic Blast: . . . . en el aire, ↑↗→+Y o X
Hikou: . . . . ↓↙←+BA, repetir para terminar
Kuuchuu Dash: . . . . saltar, presionar en cualquier dirección + YX
Angled Kick: . . . . en el aire, ↓+A

HIPER COMBOS:

Magnetic Shockwave: . . . . ↓↘→+YX
Magnetic Tempest: . . . . ↓↘→+BA

TIPOS DE ASISTENCIA:



Alpha: Disparo.
Beta: Ataque de asistencia.
Gamma: Ataque de lanzamiento.

MARROW

Esta chiquita no destaca especialmente en ninguna faceta del combate, lo que la convierte en una luchadora bastante mediocre. Sus golpes especiales no son nada del otro mundo, así que lo mejor que puedes hacer es tratar de buscar un mejor fichaje para tu equipo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bone-merang: . . . . ↓↘→+Y o X (también en el aire)
Ride & Slash: . . . . →↘↓↙←+Y o X
Ricochet Slash: . . . . ↓↙←+B o A
Towering Spine: . . . . →↓↘+Y o X
Sankaku Tobi: . . . . saltar ↗ hacia la pared y presionar ↖ o ↗
2 Dan Jump: . . . . presionar ↗ o ↖ (x2)

HIPER COMBOS:

Stinger Bones: . . . . ↓↘→+YX
Bone Burst: . . . . ↓↙←+YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

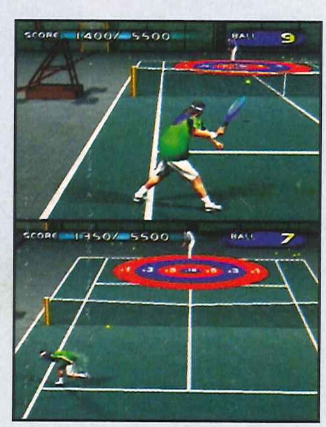
Alpha: Disparo. Beta: Antiaéreo. Gamma: Movimiento.

VIRTUA TENNIS

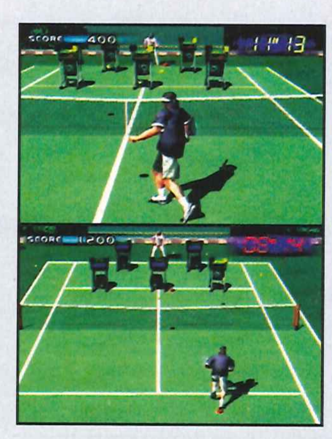
Conseguirás ocho nuevas indumentarias si superas los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.



BIG WALL: Obtendrás el traje nº 22 si terminas el nivel 3 y te sobran cinco segundos o más.



BULL'S EYE: El traje nº 23 se vuelve accesible tras lograr 7000 puntos o más en el nivel 3.



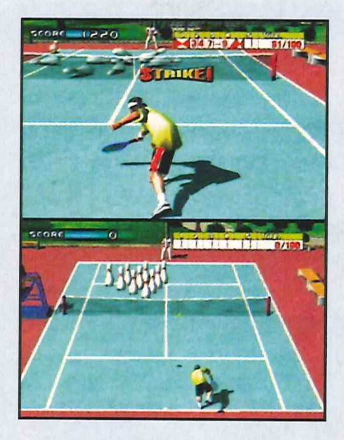
CANNON BALL: Termina el nivel 3 con más de 10 segundos sobrantes para tener el nº 24.



DRUM SHOOTER: Como en el anterior, tendrás las equipación nº 26 si consigues batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.



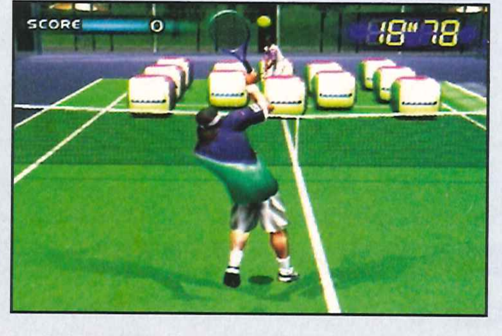
GIANT BALL: Apunta bien y pega fuerte para empujar las seis bolas del nivel 3 sobrándote 10 segundos o más. Traje nº 28.



PIN CRASHER: Para lograr la indumentaria nº 27 tienes que hacer un trabajito de Guinnes: un strike con cada tiro. ¡Ánimo!



RETURN ACE: Parece casi imposible, pero el traje nº 21 merece la pena. Para tenerlo, supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos pelotas.



SMASH BOX: Para obtener el traje nº 25 tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

TENISTAS SECRETOS

KING ("El Rey"):
Su ficha no dice si es más fuerte o ágil de lo normal. Se queda en dos rotundas palabras: "Perfect Player" (¿necesita traducción?). Lo desbloquearás cuando consigas ser el número 1 del ranking mundial en el modo World Circuit .





MASTER ("El Maestro"):
Si consigues terminar el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, podrás jugar contra este fuera de serie. Si además le derrotas, se desbloquea en el plantel de jugadores. Para que sea más fácil, pon los partidos a un solo juego (sacas tú) y con dificultad normal.





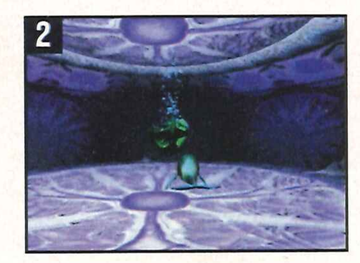
ECCO THE DOLPHIN

CÓMO LLEGAR A UN CAMPO DE FÚTBOL

Este es un secreto realmente bien guardado. Se trata de un juego "bonus" de fútbol en el que Ecco se enfrenta a un miembro del Clan. Accederás a él desde el nivel "Powers of Levitation":

Nada más empezar el nivel, dirígete al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura que encuentres junto a él. Luego baja por el túnel y cerca del fondo verás una puerta ovalada **(1)**.





Sigue por este camino hasta el final (atravesarás una especie de válvulas orgánicas que se abrirán a tu paso). Así llegarás a una cámara con un miembro del Clan y con un lugar para respirar **(2)**. Ponte en el centro y gira 180º para quedarte mirando a la puerta por la que has entrado. Fíjate un poco hacia la izquierda y verás que la pared ovalada de al lado ¡se mueve ligeramente! **(3)**. Atraviésala sin miedo para llegar a una habitación secreta en la que encontrarás un Cristal del Sigilo. Cógelo y te harás casi invisible.En el suelo del fondo de esta habitación verás que hay dos grandes luces amarillas **(4)**. Toca con el hocico la que está a la derecha y... ¡sorpresa!





¡AHORA YA PUEDES JUGAR UN PARTIDO!



No hay once jugadores, sólo manejas a Ecco, pero no necesitas más. En vez de portería, debes meter la gran pelota en el agujero rojo. ¿Cuál será tu claúsula de rescisión, figura?

EL MUSEO DE ULALA

Cultura pop, música funky y una imagen a la última son las señas de identidad de «Space Channel 5». ¡Así es el estilo que más se lleva en la galaxia!

MODA ESPACIAL

Ulala es una heroína tan coqueta que encuentra tiempo para cambiar de vestuario en pleno mogollón de la invasión alienígena. ¿Cuál prefieres?

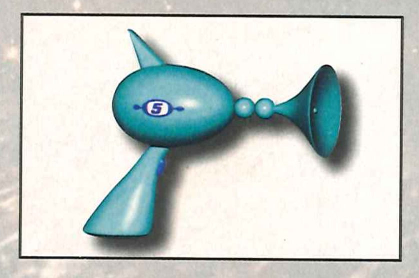
1 ***FASE 1:*** Podríamos afirmar que este es el "traje oficial" de Ulala. Lleva minifalda, botas de plataformas y top.

2 ***FASE 2:*** Pantalón corto, mucho más cómodo, para rescatar a los pasajeros de la lujosa nave "Gallakcy Line".

3 ***FASE 3:*** Un uniforme espacial, que incluye escafandra, para pilotar el vehículo con el que atraviesa en esta fase un campo de asteroides.

4 ***FASE 4:*** Para el desenlace del juego, nuestra amiga viste un modelo muy similar al de la primera fase, pero con manga larga.

ARMAS DE REPORTERA

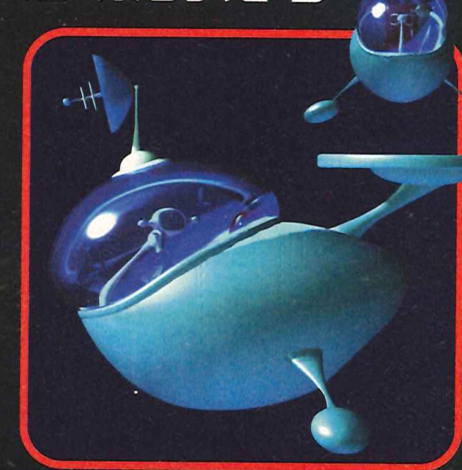




¿Qué armamento te llevarías a una batalla espacial? Seguro que elegirías todo un arsenal, ¿a que sí? Pues Ulala es capaz de derrotar a los Morolians con una pistola de rayos láser y un simple micrófono para narrar sus hazañas bélicas en vivo y en directo por televisión.

LA UNIDAD MOVIL 5

Esta monería es la nave en la que Ulala se desplaza en busca de la noticia. Desde la emisora le envían mensajes para que acuda rauda y veloz a comprobar lo que está ocurriendo con esos extraterrestres de pacotilla que tratan de invadirnos, y ella no duda en ir allí para informar a la audiencia.



EL INVITADO ESTELAR



En la cuarta fase, Ulala tiene que rescatar a un rehén muy especial de las garras de los Morolians: ¡es Michael Jackson! que se marca sus típicos bailes (grito incluido) y hasta ha tenido el detalle de dedicarle un autógrafo a los programadores de «Space Channel 5».

LOS MOROLIANS

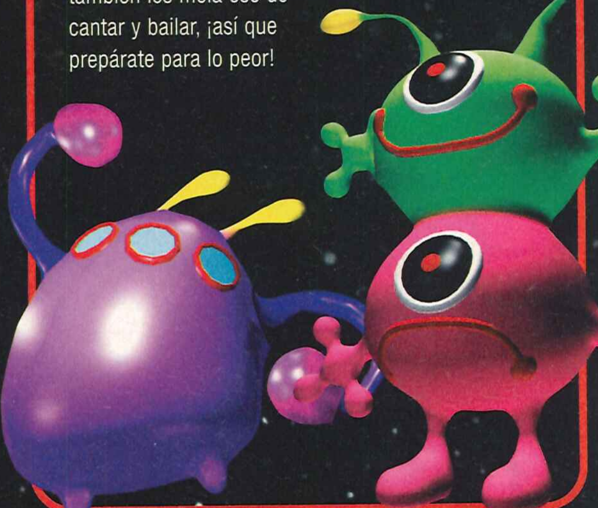
TROPAS DE ASALTO: Cualquiera que piense en unos alienígenas que atacan a los seres humanos se imagina unas criaturas asquerosas, con bocas llenas de afilados dientes, terribles garras y... vamos, todo lo que se te ocurra menos estos tipejos de aspecto casi cómico, con antenas, una pantalla de televisión en vez de ojos y que encima cantan y bailan como si fueran unos Fred Astaire del espacio exterior.

Desde los estrafalarios extraterrestres que invadían la Tierra en la película "Mars Attack" no se había visto nada más ridículo que viniese del cielo...

JEFES FINALES: Si los simples "mandaos" son unos elementos de cuidado, ¡ya te puedes imaginar la pinta que tienen los jefazos del ejército Morolian!

Estos dos de aquí abajo cumplen las labores de enemigo final en sendas fases de la aventura y sus nombres ya lo dicen todo sobre ellos: el bicho gordo de la izquierda se llama Coco Tapioca, mientras que al feo de las dos cabezas que está a su derecha su mama tuvo el capricho de llamalo Morolian Monroe.

Igual que a sus subordinados, a los jefes finales también les mola eso de cantar y bailar, ¡así que prepárate para lo peor!



DOS SECUNDARIOS DE LUJO



Los problemas de Ulala durante su aventura no se limitan a unas decenas de invasores marcianos. Nuestra heroína virtual también se enfrenta a Pudding, una reportera rival del canal 42, y a Jaguar, un pirata espacial que se entromete en la acción.

Con los dos entabla unos duelos musicales en los que demuestra una vez más que es la mejor bailarina que ha surcado el espacio sideral, e incluso consigue tenerlos como aliados en las batallas finales del juego.

SPACE COWBOYS

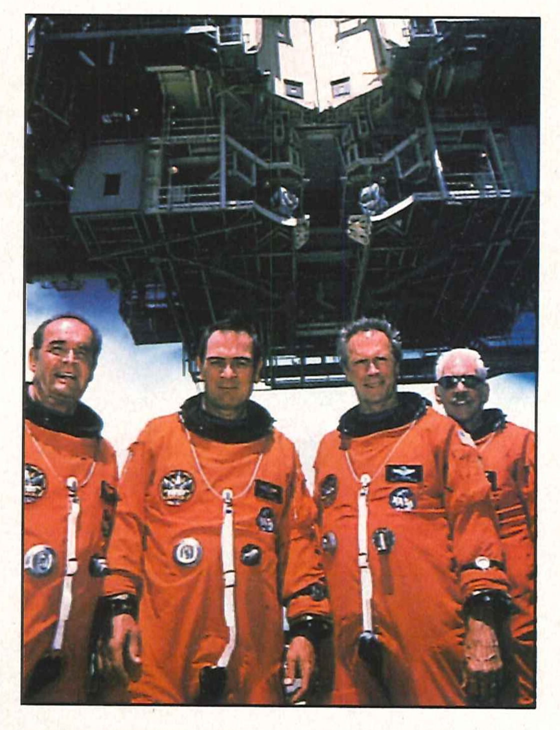
Harry el Sucio y sus amigos se van de viaje al espacio exterior

El veterano Clint Eastwood también ha sucumbido a la moda de las películas de astronautas, y no ha escatimado esfuerzos para conseguir un resultado creíble. En "Space Cowboys" no sólo ejerce labores de director, sino que también figura al frente de un reparto de lujo, en el que participan Tommy Lee Jones, Donald Sutherland y James Garner. Durante el rodaje, el equipo de la película estuvo asesorado por la propia NASA, y los efectos visuales los firma Industrial Light & Magic.

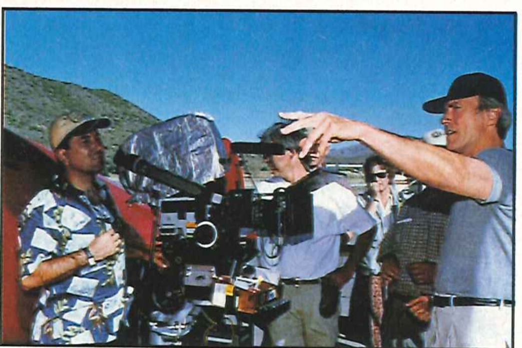
En "Space Cowboys", Eastwood y sus tres compañeros dan vida al equipo Daedalus, un grupo de pilotos de pruebas que, allá por los años 50, cuando todavía no peinaban canas, parecían los máximos candidatos a ser los primeros hombres en viajar al espacio. Sin embargo, finalmente la NASA prefirió que el primero en subir a la atmósfera exterior fuera… un chimpancé.

Ahora, cuatro décadas después, al equipo Daedalus le llega la oportunidad soñada: un antiguo satélite ruso se ha averiado, y sólo unos expertos en la tecnología de hace cuarenta años pueden arreglarlo. ¿A que no adivináis quiénes son los cuatro hombres elegidos?

- **Estreno:** En pantalla
- **Internet:** www.spacecowboys.net







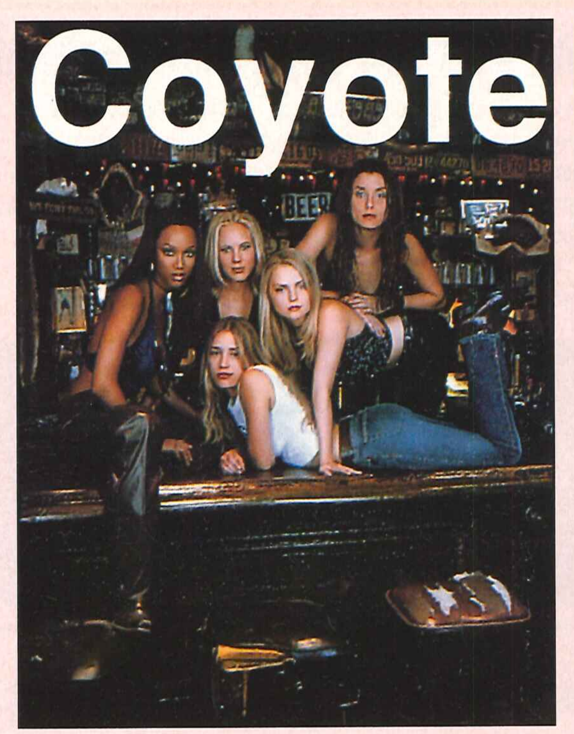
Soldier

Los fans del cine de ciencia-ficción tienen una cita este mes con esta película, que nos ofrece una visión del futuro en la que una nueva generación de soldados, encabezados por Jason Scott Lee, sustituye a veteranos como Kurt Rusell. Sin embargo, no todo va a ser tan fácil, porque cuando Rusell sea enviado a un retiro "dorado" en un planeta-basurero, descubrirá que su corazoncito también alberga sentimientos, y que merece la pena luchar contra el orden establecido.

- ***Estreno:*** *29 de septiembre*
- ***Internet:*** *www.laurenfilm.es*



El bar Coyote





¡Que alguien me diga la dirección de este garito!

¿Qué harías si un día entraras en un bar y te encontraras a un grupo de camareras como las de esta foto de la derecha? Desmayarte, seguro, porque la belleza de sus actrices protagonistas es uno de los principales reclamos de esta comedia, que se mueve en la línea que separa lo romántico de lo sexy.

Cuenta la historia de una chica que llega a Manhattan con el sueño de triunfar como artista, pero sólo encuentra trabajo en el bar Coyote, un local muy peculiar donde las camareras tienen licencia para hacer lo que quieran: hasta subirse a la barra para cantar.

Estreno: En pantalla

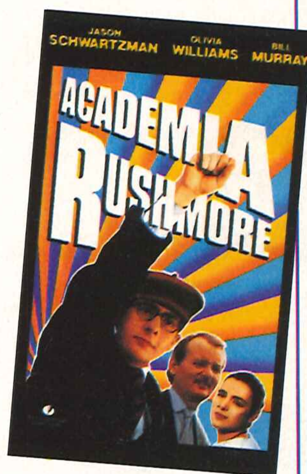
Internet: www.coyoteugly.movies.com

EN VIDEO

NOVEDADES

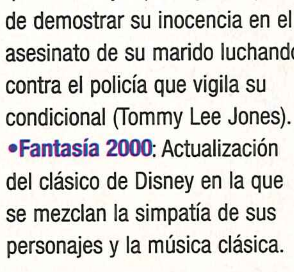
•**Academia Rushmore**: Max Fischer es uno de los alumnos más destacados de esta escuela. Es editor del periódico de la academia, preside numerosos clubes... y no aprueba ni una. Su único aliciente para seguir es su amor por una profesora, pero en su camino se cruza un profesor (Bill Murray).

•**Falsas apariencias**: Bruce Willis y Matthew Perry protagonizan esta comedia, que nos habla de la aburrida vida de un dentista hasta que un asesino a sueldo se instala como vecino suyo.



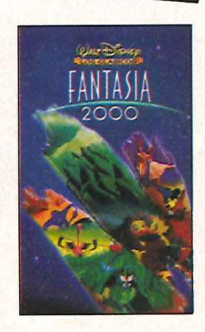
•**Doble Traición**: Un thriller en el que una mujer (Ashley Judd) trata de demostrar su inocencia en el asesinato de su marido luchando contra el policía que vigila su condicional (Tommy Lee Jones).

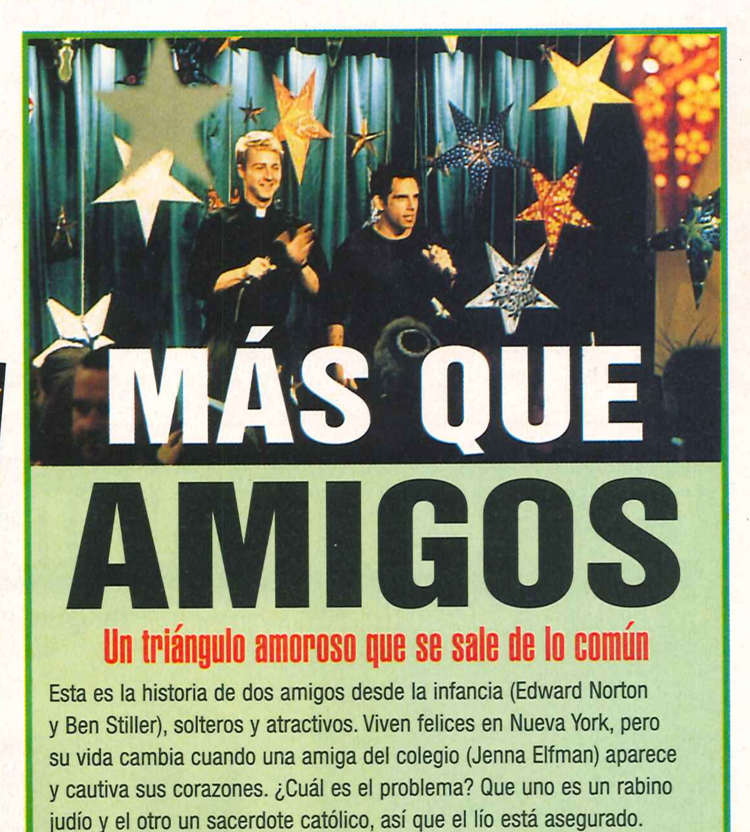
•**Fantasía 2000**: Actualización del clásico de Disney en la que se mezclan la simpatía de sus personajes y la música clásica.











MÁS QUE AMIGOS

Un triángulo amoroso que se sale de lo común

Esta es la historia de dos amigos desde la infancia (Edward Norton y Ben Stiller), solteros y atractivos. Viven felices en Nueva York, pero su vida cambia cuando una amiga del colegio (Jenna Elfman) aparece y cautiva sus corazones. ¿Cuál es el problema? Que uno es un rabino judío y el otro un sacerdote católico, así que el lío está asegurado.

Estreno: Octubre

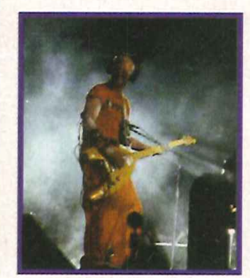
Internet: www.keepingthefaith.movies.com

U2

All that you can´t leave behind

Este va a ser el título de uno de los álbumes más esperados de la temporada: el nuevo trabajo de los irlandeses U2. La pena es que todavía tendremos que esperar hasta el 30 de Octubre para comprarnos el disco de Bono y su banda, pero mientras tanto ya podemos escuchar por radio su primer single, "Beautiful Day".

El álbum ofrecerá un estilo de rock más duro del que nos tienen acostumbrados, pero sin dejar su sonido característico.





ERICK ONASIS

Def Squad presents Erick Onasis

Erick Sermon, antiguo componente de EPMD, es el dueño del sello discográfico "Def Squad". Al no poder utilizar su verdadero nombre por temas de contrato con su anterior compañía, se ha rebautizado como Erick Onasis, y ahora nos presenta un disco lleno de voces invitadas (como Redman, Dave Hollister, Too $hort, o Slick Rick), donde que nos regala el mejor sonido hip-hop que ha imperado en la década de los 90.



HAREH LAREH

Cuando los vegetales piensen



Primer álbum de un grupo granadino al que le tira el pop, pero con toques psicodélicos y hasta ecos de grunge, que se han pasado al castellano tras un año cantando en inglés.

La oreja de Van Gogh

El viaje de Copperpot

Tras vender más de 700.000 discos de su primer álbum, "Dile al Sol" y ganar el premio Ondas, se convirtieron en el grupo revelación del año pasado.

Ahora estábamos impacientes por poder escuchar el nuevo trabajo de estos chicos vascos, la voz tan personal de su cantante Amaia, así como el poderío musical del resto de la banda.

La espera ha merecido la pena, ya que desde hace unos días tenemos en el mercado su segundo disco, "El viaje de Copperpot", un nuevo trabajo que nos muestra el secreto de su éxito: sencillez, frescura y sentido del arte musical.

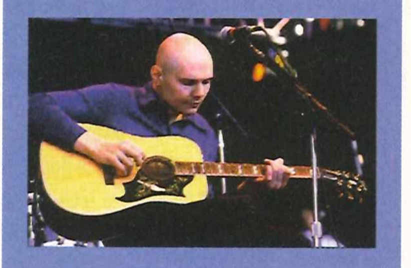
la oreja de van gogh
el viaje de copperpot



CONCIERTOS

Smashing Pumpkins

- **Santiago:** 7 de octubre
- **Madrid:** 8 de octubre
- **Zaragoza:** 9 de octubre
- **Barcelona:** 11 de octubre
- **San Sebastián:** 12 de octubre



Miranda Warning

- **Talavera de la Reina:** 21 de sept.
- **Altea:** 23 de septiembre
- **Benicassim:** 24 de septiembre
- **Lliria:** 30 de septiembre

Celtas Cortos

- **Talavera de la Reina:** 23 de sept.
- **Armilla:** 28 de septiembre.
- **Gandía:** 29 de septiembre.
- **Barcelona:** 30 de septiembre
- **Zaragoza:** 1 de octubre
- **Zaragoza:** 1 de octubre
- **Fraga:** 14 de octubre
- **Canarias:** 20 de octubre
- **Canarias:** 21 de octubre



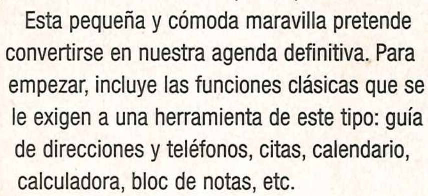
AGENDA PALM M-100

El Rolls-Royce de las agendas

La marca norteamericana Palm es garantía de calidad en sus productos, sobre todo en lo que se refiere a agendas electrónicas, así que seguro que os interesa el modelo que os presentamos.

Esta pequeña y cómoda maravilla pretende convertirse en nuestra agenda definitiva. Para empezar, incluye las funciones clásicas que se le exigen a una herramienta de este tipo: guía de direcciones y teléfonos, citas, calendario, calculadora, bloc de notas, etc.

Pero es que además incluye también un montón de aplicaciones externas, como la conexión por infrarrojos a otras agendas similares, o al PC o Mac para archivar datos. Y con la ventaja de que podemos escribir sobre su pantalla de cuarzo líquido.



Mod.: Palm M-100
Mas información.: www.palm.com

Audio Portátil Philips

Cómodo, versátil y a la última

Un reproductor de CD y cassettes con sintonizador digital con 29 presintonías en FM/AM. Enormemente ligero, pero resistente, con un diseño joven y un sonido que desafía a su tamaño.

Esta pequeña joya consigue el que Philips ha denominado "Incredible Surround", un clarísimo sonido estéreo, controlado digitalmente, y con un altavoz accesorio Ultra-Bass, para reforzar los tonos más graves.



Mod.: Philips AZ 2010
Atención al cliente: 902 11 33 84

DISCMAN PHILIPS

Para deportistas marchosos

Mientras los reproductores MP3 no bajen un poco su precio, podemos seguir disfrutando de la música digital almacenada en CD con pequeñas joyas como ésta, un discman estupendo para salir a hacer deporte con él, dado que viene con un sistema de absorción electrónica de golpes. Esto significa que tiene una memoria de hasta 45 segundos que permite a la música continuar sonando aunque el discman sufra un pequeño golpe de esos que antes hacían saltar la canción. Además, viene conmando a distancia para que la comodidad sea máxima.



Mod.: Philips AZ 7884
Att. al cliente: 902 11 33 84

Swatch Olympic Collection

Los relojes más olimpicos

La conocida marca de relojes Swatch nos trae una colección muy especial, creada para unirse a la celebración de los Juegos Olímpicos de Sydney. Como siempre, cada uno de los 18 modelos de la colección une un diseño bonito y una calidad excelente en relación a su precio, de lo más económico.

Con ellos llevaremos el deporte siempre en la muñeca, y de paso lo practicaremos con "Virtua Tennis". ¡Pero qué vagos somos!



Mod.: Swatch Olympic Collection
Mas información.: www.swatch.com

Video Sanyo

Para ver nuestras pelis preferidas



Y es que nuestra vida sería distinta si no tuviéramos uno en casa. Sobre todo en los últimos tiempos, en que las únicas películas que merecen la pena las ponen las cadenas a las cuatro o las cinco de la madrugada (sí, esas pelis búlgaras de arte y ensayo tan interesantes...). El caso es que, si ha llegado el momento de jubilar el viejo reproductor de vídeo, Sanyo nos lo pone fácil con este modelo, que trae incorporadas las posibilidades más modernas, como el indicador de cinta restante, grabación automática de TV por satélite, Dual Nicam y sonido 3D Surround, grabación de Canal+ y Show View, entre otras muchas.

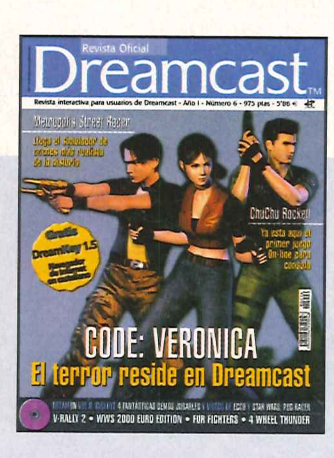
Mod.: Sanyo VHRH800 SP
Información: www.sanyo.es

EXIT

QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1









Nº5 MAYO

V-RALLY 2. Aventuras de acción: Tomb Raider IV, Soul Reaver y Resident Evil 2. Reportajes: Juegos On-line y Tokyo Game Show. Guías y Trucos: Rayman 2 y Shadow Man.

CD: JUEGO COMPLETO GRATIS: Sega Swirl. Demos jugables: Soul Reaver y Rayman 2. **Vídeos:** V-Rally 2, Jojo´s Bizarre Adventure...

Nº6 JUNIO

RE CODE: VERONICA. Previews: Metropolis Street Racer, Tony Hawk´s Skateboarding. Novedades: ChuChu Rocket!, Ecco the Dolphin. Reportajes: Black & White, Juegos de Rol.

CD: Demos jugables: V-Rally 2, WWS 2000, Fur Fighters, 4 Wheel Thunder. **Vídeos:** Ecco y Stars Wars.

CD 2: DreamKey 1.5

Nº7 JULIO

SILVER. Novedades: RE Code: Veronica, V-Rally 2, Marvel vs Capcom 2. Reportaje: todas las novedades que se presentaron en el E3. Guías y trucos: Tomb Raider IV y ChuChu Rocket!

CD: **Demos jugables:** Tony Hawk´s Skateboarding y Silver. Dreamarena Tour **Vídeos:** Wacky Races, Dead or Alive 2.

Nº8 AGOSTO

DEAD OR ALIVE 2. Novedades: Tony Hawk´s Skateboarding, Fur Fighters. Previews: Virtua Tennis, Space Channel 5. Reportaje: F355 Challenge y Vanishing Point. Guía completa: RE Code: Veronica.

CD: **Demos jugables:** Wacky Races, Super Magnetic Neo, Toy Commander. **Vídeos:** Virtua Tennis, Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2 y NHL 2000.



Nº9 SEPT.

VIRTUA TENNIS. Reportaje: Alone in the Dark 4. Previews: Sydney 2000, Virtua Athlete 2K, Sega Extreme Sports, F-1 Racing Championship. Guías completas: Dead or Alive 2 y Ecco the Dolphin.

CD: **Demos jugables:** Virtua Tennis, Gauntlet Legends, F1 World Grand Prix 2. **Vídeos:** Virtua Athlete, Aerowings 2: Airstrike, Power Stone 2.

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL

ARCH. REVISTAS
+
ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un 25% de descuento

12 números

~~11.700~~

por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

¿NO ES LO SUFICIENTE PARA TI?

Llama a tu puerta la segunda parte del juego de lucha marcial más deseado del momento. ¿Sientes como te golpea?

DEAD OR ALIVE 2







TECMO



